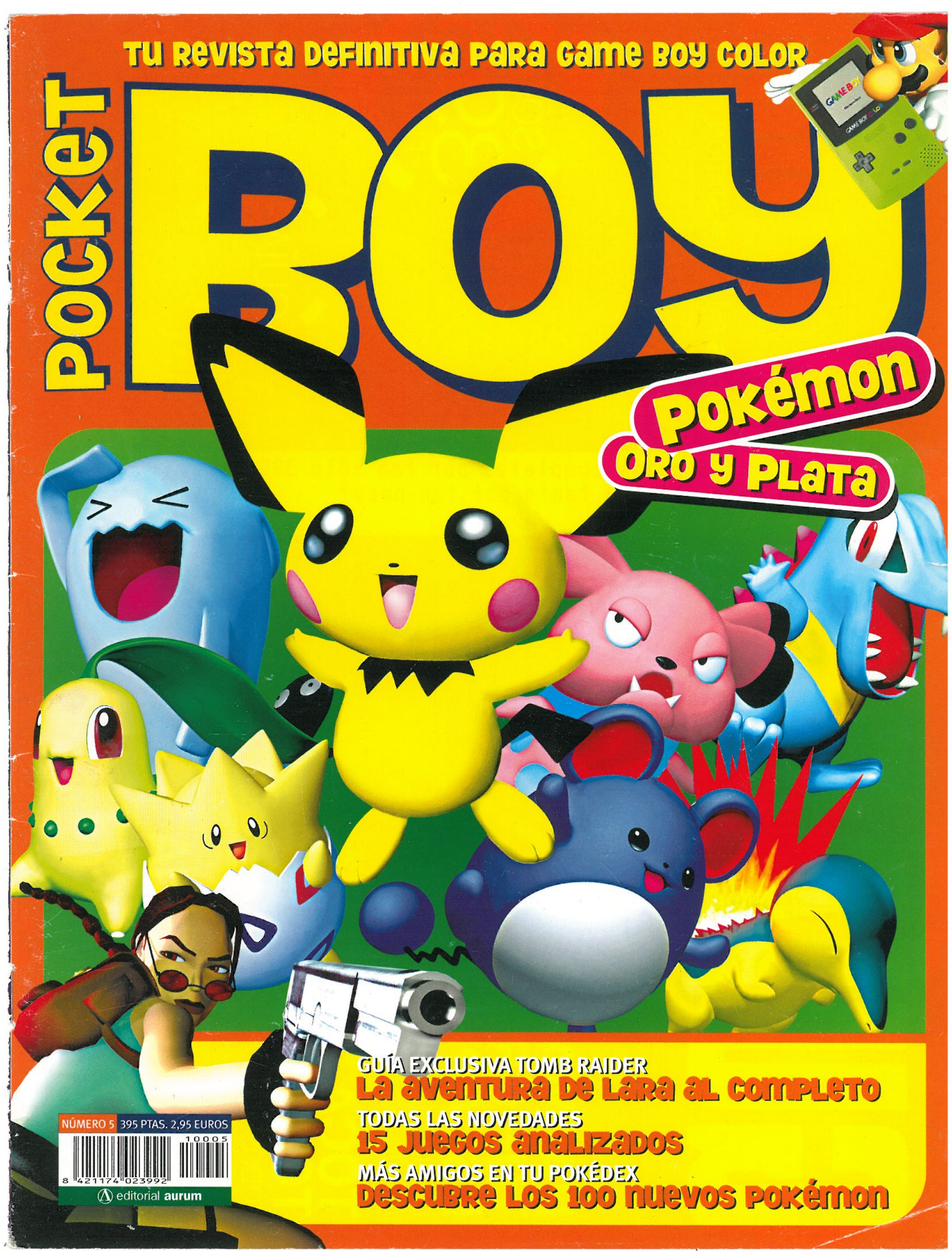

TU REVISTA DEFINITIVA PARA GAME BOY COLOR
POCKET BOY
Pokémon
Oro y Plata
GUÍA EXCLUSIVA TOMB RAIDER
La aventura de Lara al completo
TODAS LAS NOVEDADES
15 juegos analizados
MÁS AMIGOS EN TU POKÉDEX
Descubre los 100 nuevos Pokémon
NÚMERO 5 395 PTAS. 2,95 EUROS
8 421174 023992 10005
editorial aurum

GUÍAS PLA[…]ETstation

SOLUCI[…] TRUCOS PARA PLAYSTATION™ Y PS2™

5 guías completas por tan sólo 395 pesetas
¿Cuándo ha dado alguien tanto por tan poco?

SÓLO 395 PESETAS

GUÍAS COMPLETAS

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

LA GUÍA QUE TE *LUMINARÁ* EL CAMINO

TOCA WORLD TOURING CARS

TODOS LOS CIRCUITOS, COCHES Y TRUCOS

A SANGRE FRÍA

ESPÍA NUESTRA GUÍA TOP-SECRET

CHASE THE EXPRESS

PocketBoy
Número 5
Marzo 2001
Revista mensual de Game Boy y Game Boy Color publicada por
Editorial Aurum, S.L.
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Total Game Boy Color, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Alex Novials**
Redacción: **J.M. Sánchez, Mauricio Verdaguer**
Maquetación: **Max Domingo**

PUBLICIDAD
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Teléfono: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
Madrid: Alfredo López
Teléfono: 91 304 95 46
Fax: 91 754 09 02
e-mail: alfredo_aurum@yahoo.es

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Teléfono: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN
Fepsl (93 238 04 37)

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa
Santa Perpètua de la Mogoda
Barcelona
Teléfono: 93 415 07 99
Depósito legal: B-42978-00

editorial **aurum**

¡HOLA!

¡Ya están aquí! El 6 de abril es la fecha señalada para que las versiones Oro y Plata de Pokémon lleguen a las tiendas españolas: te hemos preparado un amplio análisis de los cartuchos, acompañado con las 100 nuevas especies que le faltan ahora a nuestro Pokédex. Además encontrarás una guía completa para superar la difícil aventura de Lara Croft en "Tomb Raider", y también un montón de páginas con todas las novedades para nuestra pequeña consola. Disfruta de tu PocketBoy y ¡hasta el mes que viene!





Sumario



Tomb Raider 14

Guía completa para que consigas cumplir la delicada misión de Lara en las entrañas de un peligroso templo

Mario se prepara para la GBA

El primer título disponible para Game Boy Advance de nuestro héroe será una adaptación de un juego anterior, y se confirma que habrá Pokémon para GBA en el 2002



La verdad es que era un poco alocado creer que el debut de Mario en la Game Boy Advance sería una revolución, sobre todo si tenemos en cuenta que será uno de los primeros títulos disponibles para la nueva consola. Se ha confirmado que "Mario Advance" será en realidad casi idéntico del clásico "Super Marioland 2".

No es para tanto

Esto tampoco es una mala noticia, porque se trata de un gran juego que traerá una calidad pocas veces vista en un sistema portátil. Pero la verdad es que nos esperábamos alguna sorpresita de Mario y sus colegas para celebrar el nacimiento de la nueva consola de Nintendo.

En fin, la aventura consiste en acompañar a Mario, Luigi y sus colegas por una misteriosa tierra cargada de sorpresas. Esperemos que la version para Game Boy Advance nos ofrezca lo nunca visto: una buena opción para dos jugadores.

Pokémon GBA

Cuando falta poco tiempo para que los japoneses disfruten de sus GBA, el Director General de Pokémon en Japón, Tsunekazu Ishihara, ha confirmado que tendremos versión de la serie para la nueva consola el año que viene. Lo más interesante es que se está desarrollando un periférico especial que podrá leer los códigos de barras de unas tarjetas especiales, y éstas podrán contener todo tipo de datos, estadísticas, nuevos ataques, evoluciones y muchas cosas más. Suena tremendo, ¿no?

moda exclusiva Game Boy

Estas plataformas tan alucinantes son una creación de Helen Richards, una de las más famosas diseñadoras de zapatos del mundo. Son el exclusivo resultado de un encargo que le hizo Nintendo, pero por desgracia no se pondrán a la venta. ¿Os imagináis andando por ahí con la Game Boy enganchada a la suela? ¡Vaya pasote!

Ganadores de la encuesta

Gracias a todos los que nos habéis mandado las respuestas a la encuesta del mes pasado. Con vuestras opiniones podremos saber lo que realmente os interesa para mejorar la revista.

Los siete afortunados ganadores de un cartucho "Pokémon Trading Card Game" son estos: Alejandro



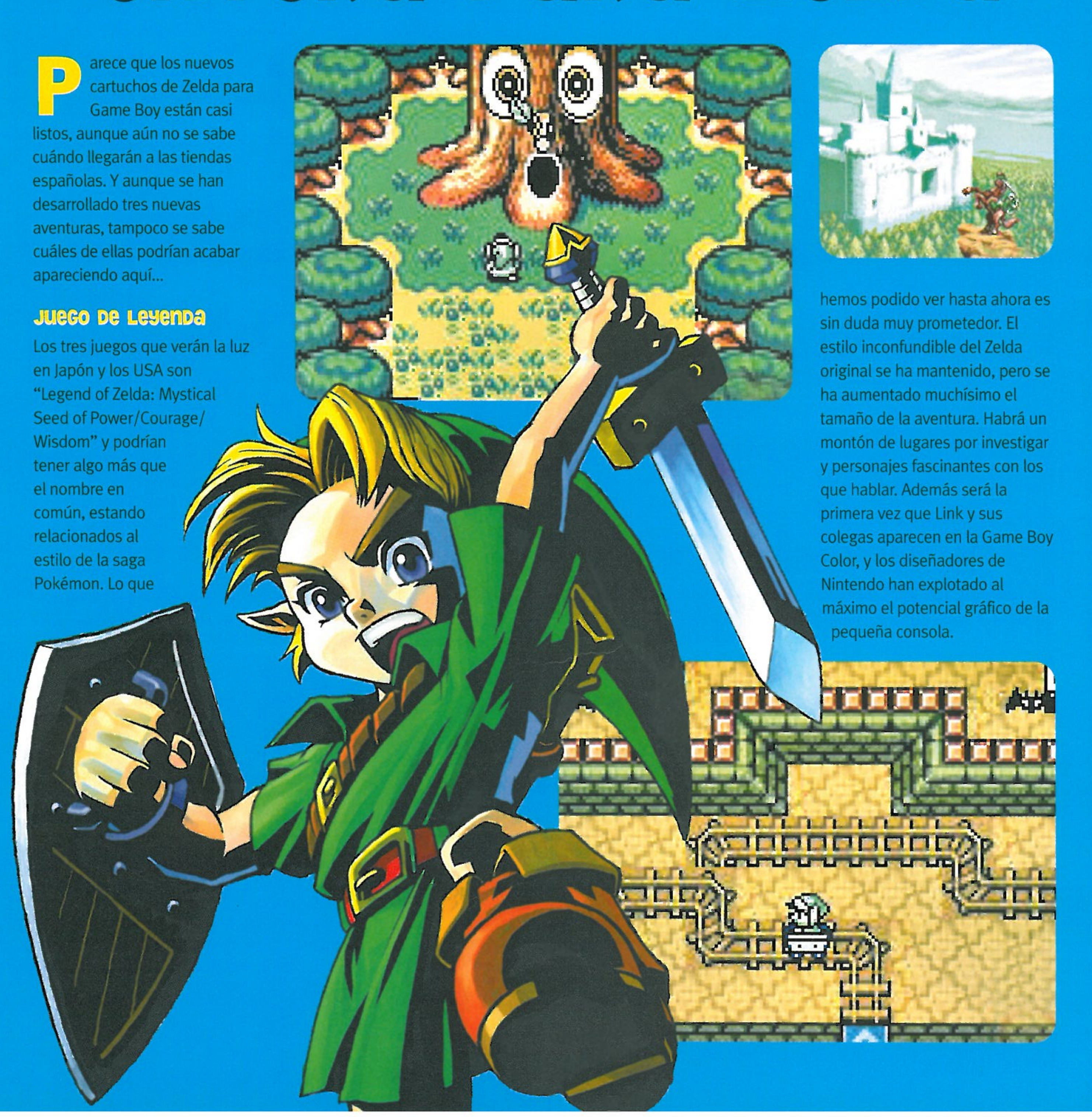


Román (Benagan), Leonor Álvarez (Pamplona), Jordi Martínez (Barcelona), Raquel Pérez (Valencia), hermanos Mateos Muñoz (Dos Hermanas),María Ruiz (Hontoria) y Pol Casals (Barcelona).

En poco tiempo os haremos llegar el premio. Muchas gracias a todos, y ¡atención a los próximos consursos que irán apareciendo!

Una trilogía entera para Zelda

Parece que los nuevos cartuchos de Zelda para Game Boy están casi listos, aunque aún no se sabe cuándo llegarán a las tiendas españolas. Y aunque se han desarrollado tres nuevas aventuras, tampoco se sabe cuáles de ellas podrían acabar apareciendo aquí...



Juego de leyenda

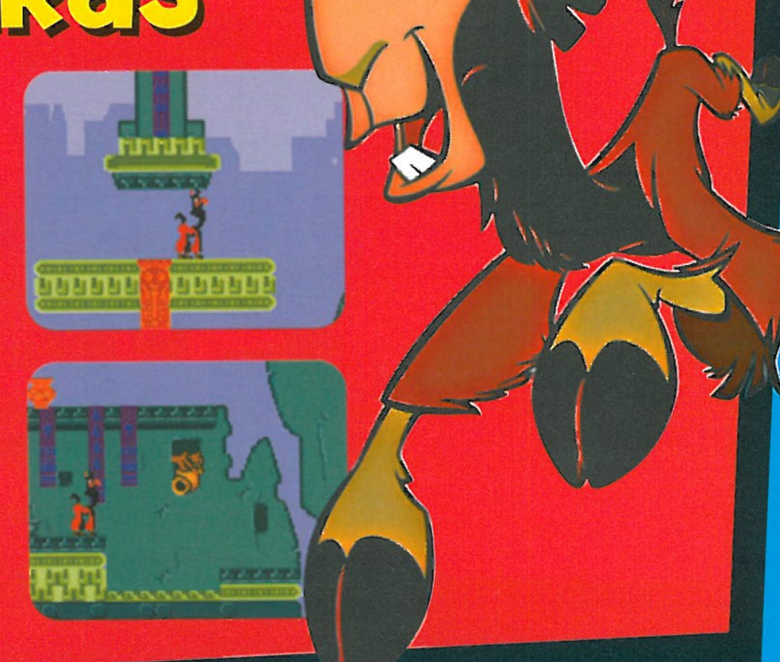
Los tres juegos que verán la luz en Japón y los USA son "Legend of Zelda: Mystical Seed of Power/Courage/ Wisdom" y podrían tener algo más que el nombre en común, estando relacionados al estilo de la saga Pokémon. Lo que hemos podido ver hasta ahora es sin duda muy prometedor. El estilo inconfundible del Zelda original se ha mantenido, pero se ha aumentado muchísimo el tamaño de la aventura. Habrá un montón de lugares por investigar y personajes fascinantes con los que hablar. Además será la primera vez que Link y sus colegas aparecen en la Game Boy Color, y los diseñadores de Nintendo han explotado al máximo el potencial gráfico de la pequeña consola.

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS





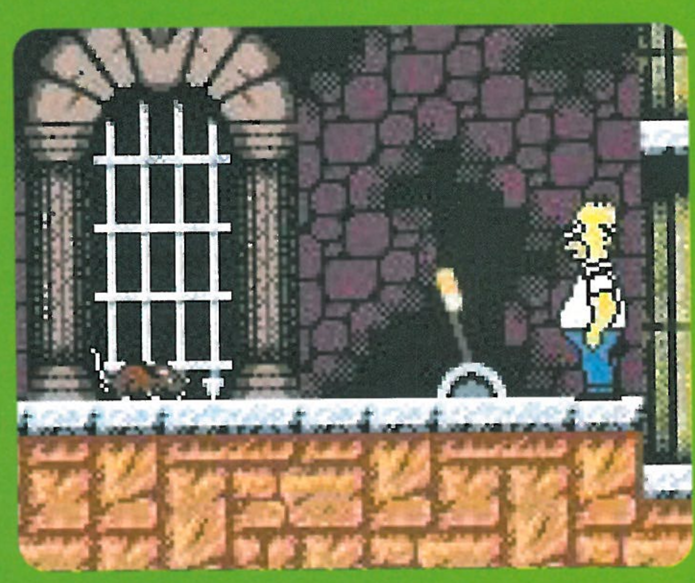
Otro de los juegos interesantes que tardará poco en aparecer es "El emperador y sus locuras", basado en la nueva película que Disney estrenará en los cines de todo el mundo. Se trata de un cartucho de plataformas con muchos elementos de puzzle, en el que manejaremos a un joven emperador convertido en llama por su malvado consejero. La aventura tiene miga y requerirá usar bastante el coco, aunque la acción también está garantizada. Si le sumamos los toques de humor, ¡puede ser la bomba!



PESADILLA EN SPRINGFIELD





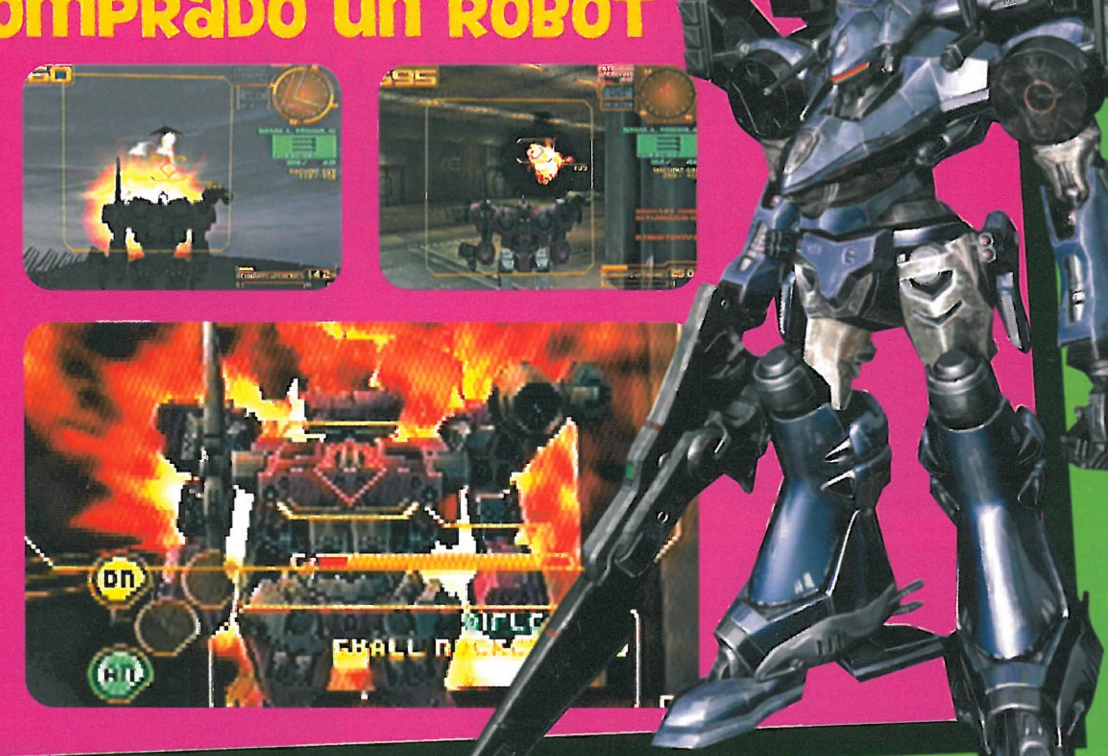


La genial familia Simpson va a pasar mucho miedo en nuestra Game Boy. En "Simpsons: Treehouse of Horror" podremos manejar a todos los personajes de la serie: Homer, Marge, Bart, Lisa y Maggie. Es Halloween y el espíritu de los Simpson se ha extraviado por culpa de las historias de fantasmas que cuenta Homer. Ahora deberán conseguir escapar a la pesadilla y regresar a sus cuerpos dormidos. La idea de este cartucho es prometedora y su aspecto es inmejorable: esperemos que llegue pronto.



me he comprado un robot

Los amantes de los robots están de enhorabuena: llega a la Playstation 2 "Armored Core 2", un espectacular juego de combates entre enormes máquinas de guerra. Podremos personalizar nuestro guerrero metálico con todo tipo de recambios y, sobre todo, de armas. Cañones, bombas, cohetes, minas, espadas láser, escudos... todo lo que se puede pedir para convertir nuestro robot en una bestia invencible. Y luego habrá que sacarle jugo en el campo de batalla, claro.



Fear effect retor helix



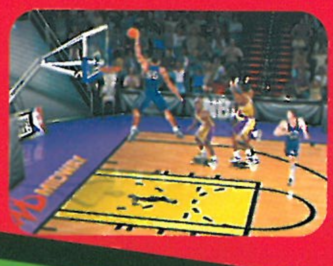
La segunda parte de "Fear Effect" para Playstation es una verdadera bomba de relojería: tiene un argumento atractivo con montones de acción, incorpora variados y difíciles puzzles, y además tiene un aspecto sorprendente. La trama es rebuscada como pocas, y junta experimentos genéticos con espíritus chinos para lograr una intriga muy especial. La mezcla de elementos de aventura gráfica y acción es genial, pero hay un problemilla: no se ha traducido del inglés.



extravagancia en la pista

La cara más espectacular del baloncesto aterriza en la Dreamcast con "NBA Hoopz". En este juego los equipos constan de tres jugadores, el ritmo es frenético y las maniobras más extravagantes se convierten en puntos que suben al marcador. Podemos escoger entre los 29 equipos de la NBA, con 12 jugadores cada uno, y también podemos crear un equipo personalizado a partir de nuestras estrellas favoritas: trepidante.







en busca de los cristales lunares



"Skies of Arcadia" es un juego de rol clásico para Dreamcast que se desarrolla en un extraño universo lleno de magia. Los navíos voladores son el medio de transporte, y bandas de piratas andan a la búsqueda de los cristales lunares, capaces de proporcionar poderosos hechizos. Los escenarios son muy bellos y tienen un nivel de detalle increíble. Además, la traducción al español es excelente y ayuda a captar el peculiar sentido del humor de esta aventura rolera.

HTTP://DISNEY.GO.COM

Diversión genial al estilo Disney

La excelente página oficial de Disney, repleta de juegos y animaciones, demuestra que navegar por Internet puede ser atractivo a todas las edades









Disney siempre lo hace todo a lo grande, y su página web no es una excepción a la regla. La parte dedicada a los juegos es una auténtica pasada: todos los detalles están cuidadísimos y las animaciones son geniales.

Humor, aprendizaje y música por un tubo

Esta página es ideal para dar los primeros pasos con un ordenador y pillarle el truquillo. Pero, aunque esté pensada para los más jóvenes, está tan bien realizada que resulta atractiva para cualquier navegante.

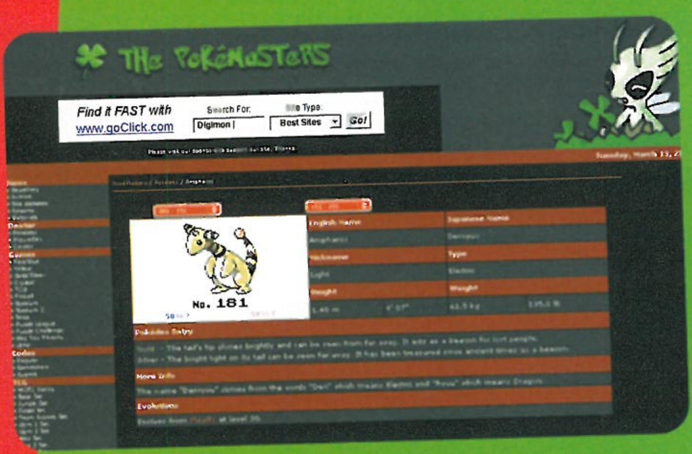
La oferta de juegos, actividades y historias es enorme, y tenemos mucho donde escoger. Aunque el nivel general es muy alto, una de las mejores secciones es la dedicada a Mickey Mouse y su pandilla, repleta de toques de humor. También está muy currada la sección del osito Pooh, donde deberemos ayudar a un conejo a atrapar zanahorias.



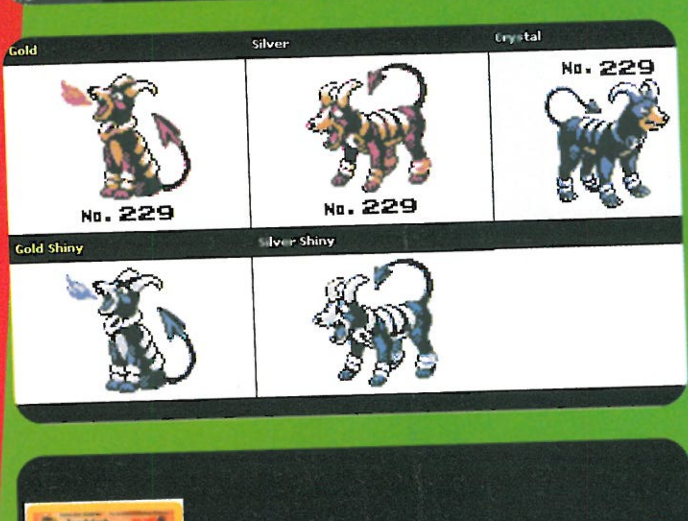
Los juegos se alternan con la posibilidad de componer y grabar pequeñas canciones, con lo que el potencial de diversión de esta página deja el listón muy alto.

HTTP://POKEMASTERS.COM

TODOS LOS SECRETOS DE LOS 251 POKÉMON

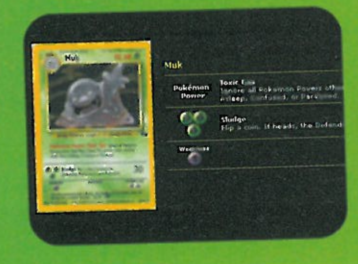








La web de los Pokémasters es un verdadero prodigio en lo que a información se refiere. Aquí lo encontrarás absolutamente todo acerca de los 251 Pokémon, tratados de forma exhaustiva hasta el último detalle. De hecho, es como si su Pokédex fuera un verdadero libro de veterinaria. Aquí también encontrarás desvelados todos los secretos del juego de cartas, con una descripción de cada una de las cartas de todos los mazos. Abundan los consejos de estrategia y también hay una amplia sección con guías de todos los cartuchos Pokémon para Game Boy Color. La página original está en inglés, pero existe la posibilidad de realizar una traducción automática de lo que nos interese. Un verdadero puntazo de página para los que quieran saberlo todo.







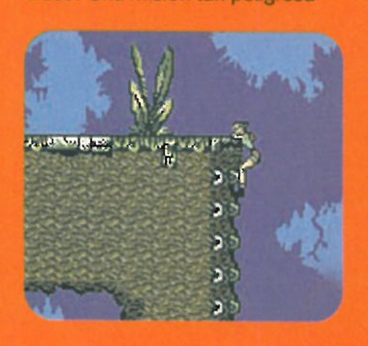
Tomb Raider

Nadie dijo que ser Lara Croft fuera fácil, ¿verdad? Pues aquí tienes una guía completa para no perder el norte en esta excelente aventura cargada de acción



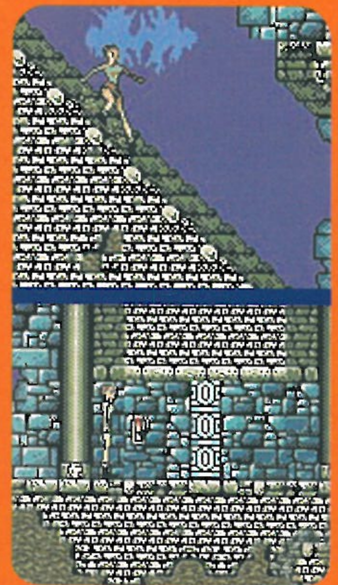


Estamos en Moscú y tú eres Lara Croft. Acudes a una cita con un profesor colega tuyo, y éste te pide que le hagas un favor. Resulta que hace mucho, mucho tiempo, existió un malvado llamado Quaxet, que se dedicó a cargarse a tanta gente como pudo hasta que lograron encerrarle en una roca de cristal. Ahora el cristal ha desaparecido, aunque parece que se encuentra en un templo del Amazonas. Ha llegado el momento de hacer las maletas y meterse en algunos líos, ¿no crees? Una misión tan peligrosa requiere alguna ayudita, y por eso te hemos preparado esta guía. Pero aquí no vas a encontrar todas las respuestas: hay un montón de orbes y objetos esparcidos por los escenarios que deberás recoger para completar la aventura. O sea que ya lo sabes: mantén los ojos bien abiertos.



Bueno, vamos allá

Al entrar al templo por primera vez, el nivel inicial te servirá para aprender a controlar a la perfección los movimientos de Lara. Sus gestos son muy precisos y te llevará algún tiempo llegar a dominarlos. Aprovecha para registar todos los rincones en busca de botiquines y cartuchos de dinamita, que serán de gran ayuda cuando avances en la misión. Si vas andando recto hacia la derecha no tardarás en llegar al portal que te lleva al siguiente nivel. Graba aquí tus progresos.



El templo, primera parte

Muévete hacia la izquierda y sube por las cornisas hasta llegar a una escalera. Sube por ella y darás con otro grupo de cornisas, seguidas por otra escalera y más cornisas. Saltando hacia el hueco de la derecha puedes recoger un







cartucho de dinamita, que puedes usar para volar la pared de piedra. Unas cuantas cornisas te llevarán hacia una trampa que dispara dardos: esquívalos con rapidez y sigue andando hacia la izquierda, donde encontrarás un cristal.

Sigue hacia la izquierda por el suelo que se tambalea y baja la escalera. Más a la izquierda llegarás a una pequeña pared que debes escalar. Cuidado con la serpiente, va a por ti. Todavía hacia la izquierda encontrarás otro suelo temblequeante (a la vuelta deberás saltarlo). Sube un nivel y recoge el botiquín grande y la dinamita. Luego baja, sigue hacia la izquierda y activa el interruptor. Vuelve por donde has venido hasta llegar a una escalera que se encuentra poco después de un pilar de piedra. Vuélalo con explosivos y baja con cuidado hasta llegar a una rampa



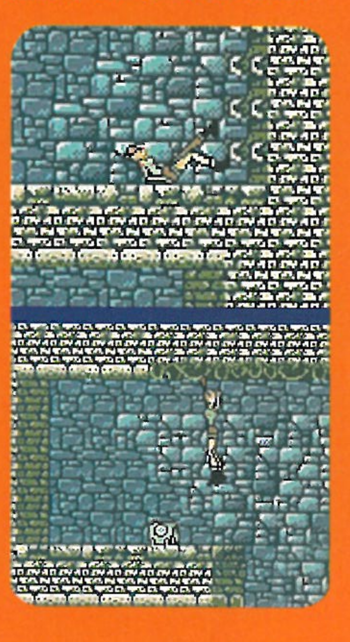
protegida por una serpiente y dardos envenenados.

Anda hacia la derecha, por delante de las caras que agitan la lengua, y sube la escalera. Al llegar arriba, salta el hueco y acciona el interruptor. Tras saltar de vuelta ya podrás subir las tres escaleras que te conducen al siguiente nivel. Dirígete hacia la izquierda: ha llegado la hora de darse un chapuzón.

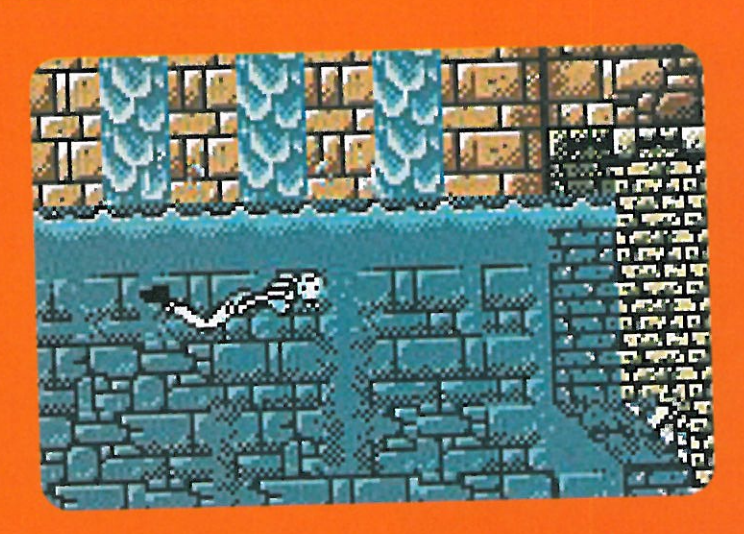


El Templo, segunda parte

Recoge la llave y vuelve por donde has venido hasta encontrar una puerta oscura. Esta es la habitación B del templo, y la puerta de la llave que has encontrado se encuentra en el extremo inferior derecho del edificio. Anda hacia la izquierda, sube la escalera y encarámate a la cornisa de la derecha. Gira entonces hacia la izquierda de nuevo para agarrarte a las lianas colgantes. Desplázate hasta que se acaben y déjate caer. Ten mucho cuidado para evitar los mortíferos dardos que se disparan al subir las siguientes cornisas. Una vez arriba, sigue hacia la izquierda saltando las plataformas para encontrar una escalera que baja. Luego sigue más a la izquierda y déjate caer dos plataformas, vigilando los dardos



de abajo del todo. Sigue ahora hacia la izquierda, déjate caer y cárgate a la serpiente que se interpone en tu camino. Rueda hacia la derecha por debajo del puente y baja al nivel inferior. Verás que dos baldosas doradas te impiden bajar por la escalera: debes encontrar la palanca que las acciona. Anda hacia la izquierda, sube la escalera, recoge los objetos y presiona el interruptor. ¡Vía libre! Regresa atrás, baja la escalera y salta a la cornisa de la derecha. Recoge los objetos y vuelve a bajar por la escalera hasta la siguiente cornisa. Aquí hay una palanca que abre una puerta azul . Déjate caer a la plataforma inferior y anda

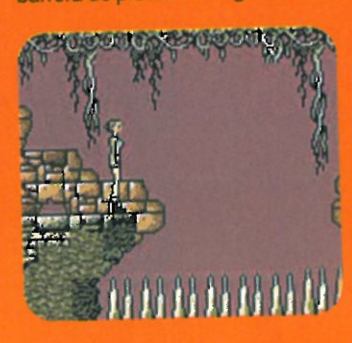


hacia la derecha, donde deberás hacer un largo salto sobre el foso repleto de estacas afiladas. Tras el salto, sigue a la derecha hasta encontrar la puerta, tras la que hay otro punto de grabación.



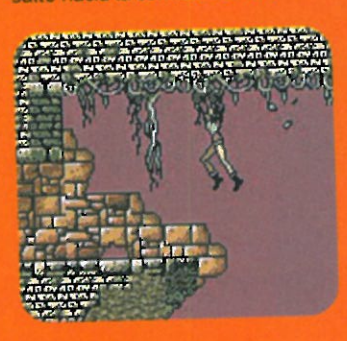
el templo, tercera parte

Usa la llave en la cerradura y accederás a una habitación con tres puertas. Como la amarilla y la azul ya debes haberlas visitado, sólo te queda la roja. Déjate caer por la abertura hacia la derecha hacia el nivel inferior, y cárgate la barrera de piedra con algo de



dinamita. Sube la escalera y sigue hacia la derecha por la plataforma hasta que se acabe. Baja y anda entonces hacia la izquierda hasta encontrar otra escalera que sube. La cámara que hay a medio camino contiene una llave, pero de momento está sellada: debes subir del todo, cruzar el hueco por las lianas hasta la cornisa de la derecha y accionar el interruptor. Esto abrirá la habitación para que puedas recoger la llave.

Luego debes pegar un largo salto hacia la cornisa del lado



opuesto. Ve hacia la derecha, por sobre el foso de estacas, y sube por la misma escalera que antes habías bajado. Sube a la cornisa de la izquierda y su escalera y salta a la cornisa de la derecha para seguir por el túnel (cuidado con las serpientes). Sube la siguiente cornisa y salta el hueco para recoger un poco más de dinamita. Si ahora bajas un nivel y utilizas la llave para abrir la puerta azul, podrás ir hacia la derecha, cruzar por las lianas y llegar a un interruptor que abre otra puerta (la misma que te bloqueaba el paso hacia el tirador rojo).

Baja de un salto y cruza los huecos hacia la izquierda. En el nivel inferior podrás recoger el tirador rojo. Vuelve por donde has venido y encamínate al punto de grabación, y luego sigue a la izquierda hasta encontrar una



escalera. Si subes y saltas a la derecha, encontrarás un interruptor que abre una baldosa dorada encima tuyo. Salta de

vuelta, sube y cruza la puerta. Ahora encontrarás otras tres puertas a las que debes colocar sus tiradores. Tras la secuencia, sigue a la izquierda y baja la rampa para acceder a las Tumbas Reales. Encamínate a las escaleras, gira hacia la estatua y aprieta el botón A.



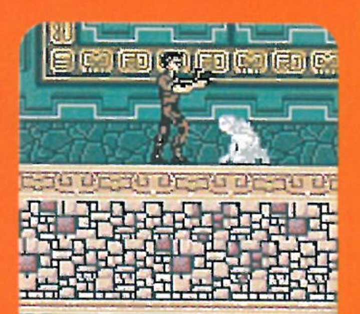


Las Tumbas Reales, primera parte

Entra por la puerta roja y dirígete a la derecha hasta la escalera. Baja y sigue hacia la izquierda, cruza el



foso de pinchos y llegarás a otra escalera. Sube ésta y la siguiente a la derecha; arriba puedes saltar el hueco para accionar el interruptor. Salta de vuelta y acciona el otro interruptor, que te abre el camino hacia la llave del esqueleto. Sigue a la izquierda, baja la escalera y salta de espaldas hacia la cornisa de la derecha. Baja la rampa y acciona los interruptores que hay al final. Sigue recto a través de las puertas izadas, líbrate del enemigo del otro lado y anda hasta el interruptor que abrirá el suelo. Déjate caer, deslízate por la rampa y sigue siempre hacia la izquierda encaramándote por las cornisas. Recoge el pedazo de bastón que hay entre las costillas del esqueleto verde, manteniendo a raya a los enemigos. Sigue hacia la izquierda hasta encontrarte con un malo maloso que te impide salir de la tumba. Dale plomo hasta tumbarlo, acciona el interruptor y busca la salida hacia la izquierda.



Las Tumbas Reales, segunda parte

El suelo se abre y te deja caer ante una puerta azul: mientras te deslizas, acuérdate de saltar en el extremo para agarrarte a la pequeña cornisa. Deslízate a la derecha y muévete luego hacia la izquierda. Las piedras que caen te abrirán el camino para accionar el interruptor de abajo. Sigue hacia



la izquierda, sube un par de escaleras y salta a la cornisa de la izquierda con la llave de oro. Dispara al interruptor del techo para abrir una nueva vía de ascenso, pero activa el otro interruptor antes de seguir subiendo. En la cornisa de la derecha, abre la puerta con la llave de oro y aprieta el interruptor para que aparezcan algunas plataformas. Sube por ellas y

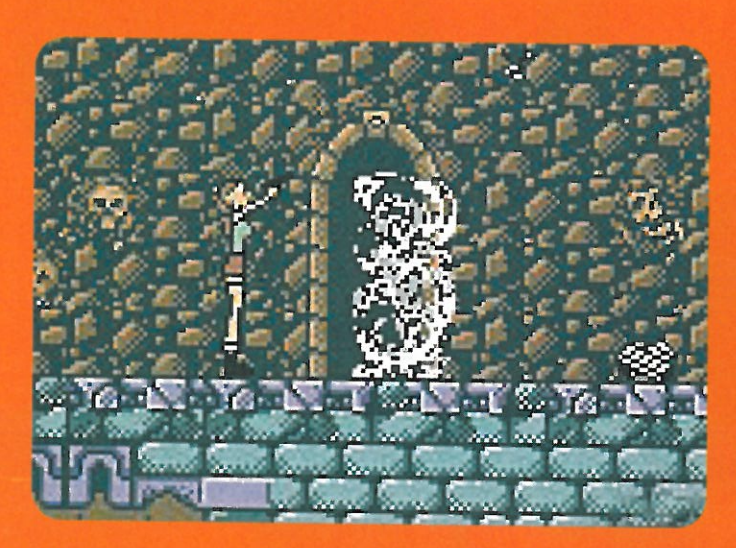


cruza el abismo por los raíles que hay sobre tu cabeza. Aprieta el interruptor y cruza por el pasadizo de la derecha. Líbrate de las piedras del suelo y baja por la escalera. Déjate caer, cruza la abertura y sigue bajando. Anda hacia la derecha hasta encontrar otro interruptor bajo una cornisa. Sigue a la derecha por el pasadizo de techo bajo, sube la escalera y salta a las plataformas de la derecha. Sigue en la misma dirección, acciona el interruptor y baja por el hueco que se ha revelado. Acciona un último interruptor para echarle el guante a la llave del altar.

Ahora debes desandar todo el camino hacia la izquierda hasta llegar a la abertura con la puerta verde. Cruza y salta a la cornisa de la izquierda. Sigue hacia la derecha, abre la puerta del altar y recupera aquí otra pieza del bastón. El interruptor de la izquierda te abre el acceso a una nueva escalera: sube, salta a la cornisa de la derecha, cruza la entrada, sube de nuevo y sigue luego hacia la derecha hasta abrir la puerta azul. Crúzala para completar el nivel.

Las Tumbas Reales, tercera parte

Ve hacia la estatua que tiene los brazos extendidos para recoger otro pedazo del bastón, y luego vuelve hacia la cornisa que te lleva de vuelta a la puerta azul. Acciona el interruptor y vuelve hacia la estatua. Ahora encontrarás por el camino una nueva abertura con una puerta dorada. Crúzala y dirígete a la derecha, pasando de la abertura en el suelo, hacia la

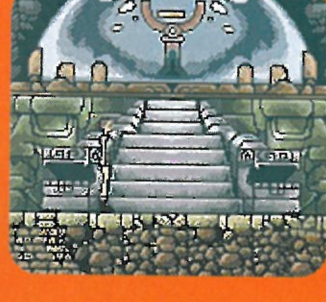


estrecha cornisa que lleva a una escalera. Bájala, sigue a la derecha y acciona el interruptor. Sube de nuevo y sigue hacia la derecha hasta caer en el nivel inferior. Sigue a la derecha y déjate caer de nuevo, luego ve hacia la izquierda y presiona otro



interruptor. Vuelve a la puerta azul para accionar un interruptor más. Sube la escalera, salta a la cornisa de la derecha y de ahí salta a la plataforma flotante. Continúa con saltos a derecha, izquierda, abajo a la izquierda y de nuevo a la derecha. Luego salta a la plataforma de la derecha y baja a una pequeña cornisa que se encuentra cerca de algunos pinchos. Salta hacia abajo una vez más y anda a la izquierda hasta encontrar una puerta roja. Crúzala y dirígete a la derecha para encontrar otra zona acuática. Debes accionar los interruptores que se encuentran en el extremo derecho, sin olvidar ningúna bocanada de aire por el camino.

Estos interruptores abren una habitación en la que se encuentra una llave de oro. Recógela y dirígete a la parte inferior derecha del área, sube y cruza otra puerta roja. A la derecha encontrarás una pared de piedra. Sube a la cornisa de arriba, cárgate al tipo malo y sube la escalera para pulsar el interruptor. Regresa hasta la pared y vuélala. Dirígete a las dos



escaleras, baja y muévete hacia la izquierda. Abre entonces la puerta con la llave de oro.

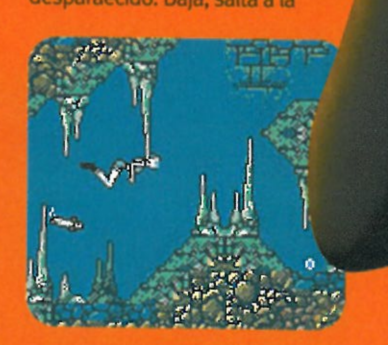
Cámaras del tesoro, primera parte

Baja por las plataformas hasta la puerta del extremo izquierdo. Esta es la habitación con dos puertas. A la derecha, utiliza la llave para



abrir la azul y accionar el interruptor. Sube la escalera y cruza la puerta azul, sigue a la derecha, sube, sigue a la derecha y baja las cornisas. Al llegar abajo dirígete a la izquierda (cuidado con las trampas) y dispara sobre el interruptor del techo. Luego baja las otras plataformas, acciona el interruptor de la izquierda y sube por donde has venido: las baldosas del suelo han desparaecido. Baja, salta a la





derecha y sube la escalera. Cárgate al enemigo, baja por la otra escalera y dirígete hacia los grandes postes totémicos. Coloca ahí correctamente los amuletos del sol y la luna que has recogido. Luego sigue por el pasadizo que se abre hacia el próximo nivel.

Cámaras del tesoro, segunda parte

Localiza la llave restante y vuelve al comienzo del nivel,que se encuentra en el extremo izquierdo. Una vez ahí, sube la escalera y descuélgate por la pequeña cornisa. Anada hacia la derecha, sube la escalera y utiliza la llave en el cerrojo. Sigue a la derecha hasta llegar al lugar en el que puedes colocar el Ojo de





Serpiente que debes haber recogido. Más a la derecha, deslízate por la rampa y salta al final si no quieres encontrar una dolorosa muerte en los pinchos. Déjate caer al final de la cornisa, deslízate y salta hacia la escalera antes de llegar al final. Sube y abre la puerta. Sigue a la derecha y recoge la tercera pieza del panel.

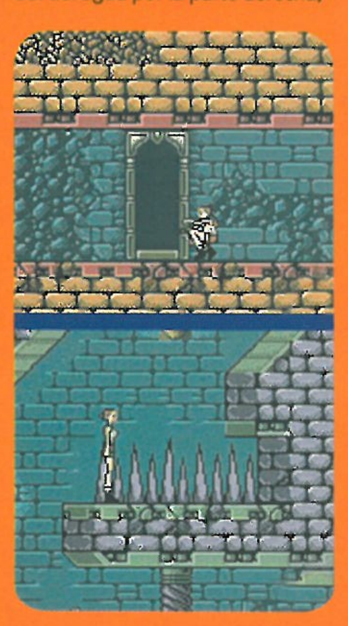
Cámaras del tesoro, tercera parte

Dispara al techo para activar el interruptor, luego llega hasta el otro interruptor situado en la parte superior izquierda del área.

Dirígete a la derecha para activarlo y luego cruza los huecos. Sube la escalera, salta el hueco y agárrate a la escalera de la izquierda. Baja por ella, anda a la izquierda y destruye la pared de piedra para poder cruzar la puerta. Acciona los interruptores y salta de las plataformas flotantes a una pequeña zona entre dos rampas. Deslízate por la de la izquierda y salta para evitar las estacas. Sigue hacia la izquierda, sube por las cornisas y la escalera y acaba con el malo. Baja la siguiente escalera, anda hacia la derecha, deslízate y salta hacia la escalera. Baja de nuevo hasta que puedas saltar hacia la cornisa de la izquierda. Sigue en esa dirección, salta a otra escalera y bájala. Una vez abajo, sigue hacia la derecha machacando a los obstáculos para recoger una nueva llave. Abre la puerta azul y habrás terminado finalmente el nivel.

Las Cavernas, primera parte

Pasa frente a la puerta azul, haz un largo salto sobre las estacas, descuélgate y salta hacia la derecha. Baja la escalera, salta, cárgate la pared y sigue bajando. Recoge la dinamita, destruye la otra pared y deslízate hasta el agua. Nada hacia la derecha y luego sigue el camino que va a la izquierda hasta la superficie. Una vez fuera, muévete a la izquierda y sumérgete en el agua por la nueva abertura: bucea hacia abajo y a la izquierda, y luego hacia la derecha para emerger en una nueva zona. Sal del agua por la parte derecha,



activa el interruptor y vuelve al agua. Bucea hacia la izquierda hasta encontrar otro interruptor en el extremo inferior; actívalo y sigue hacia la izquierda hasta llegar a la bifurcación. Toma la ruta de la derecha hasta llegar al lugar en que el camino presenta tres direcciones. Escoge el de la izquierda que va hacia arriba para llegar a la puerta azul. Hacia abajo encontrarás un pasadizo secreto que te lleva a una cámara con dos interruptores que abren la puerta.



Cruza la puerta y encontrarás una ración de aire esperándote. Sigue hacia la derecha y toma la izquierda en la intersección, continuando por el mismo camino hasta encontrar un nuevo interruptor. Actívalo y regresa a la intersección, pero esta vez toma hacia la derecha para llegar a la superficie. Escala hasta la cornisa y revienta la pared con dinamita para salir del nivel.

Las Cavernas, segunda parte

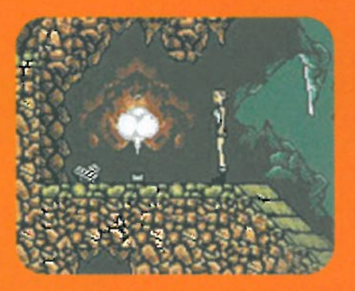
Deslízate por la rampa de la derecha. Sigue en la misma dirección por las cornisas y en el extremo salta con potencia sobre la escalera. Súbela y baja por el otro lado. A mitad del descenso, salta a la cornisa para activar otro interruptor. Luego sigue bajando, tírate al agua y sigue hacia la derecha hasta la superficie. Escala las cornisas, sube la



escalera y mata al guardia para saltar hacia su posición. Activa el interruptor y regresa al agua. Escala por la derecha, pasa a través de la otra entrada de agua y bucea abajo y hacia la izquierda. Se te revelará un pasadizo secreto marcado por



piedras anaranjadas, que te lleva a la izquierda hacia otro interruptor. Nada de vuelta, pero esta vez en la intersección tira abajo y a la derecha. Si vas hacia la izquierda encontrarás el diamante rojo. Bucea otra vez hasta el último interruptor, y más a la izquierda encontrarás otro de ellos. Éste abre una puerta azul a la derecha que te abre el camino hacia la superficie. Sube por la parte de la izquierda y por la escalera, cruza la puerta y sigue a la derecha. Coloca los diamantes en el santuario del murciélago para poder salir del nivel.



Templo Volcánico, primera parte

Escala sobre la puerta azul sellada para accionar el interruptor. Salta hacia la izquierda a través de la puerta levantada, sube la escalera y vuelve por la cornisa de la derecha. Cruza la entrada, sigue a la izquierda y escala las cornisas para acceder al interruptor de arriba. Anda hacia la izquierda y salta el hueco para bajar la escalera del otro extremo. Ahora ves a la derecha, salta el hueco y el foso y presiona el interruptor. Ahora puedes volver y cruzar la puerta azul. Déjate caer y anda hacia la puerta de la derecha. Ahora debes ir a la izquierda y subir a la plataforma flotante. Déjate caer, muévete a la izquierda y destruye las baldosas del suelo para poder bajar a un nivel inferior. Deslízate hacia la izquierda, sigue por la entrada y por la cornisa de la derecha. Salta el hueco, baja la escalera y muévete rápidamente hacia la de la derecha. Sigue entonces hacia la izquierda, salta el foso y llega a la puerta abierta. Déjate caer desde la cornisa y cruza el hueco con la puerta azul debajo. Salta



otro foso y coloca el orbe en la boca del dragón.

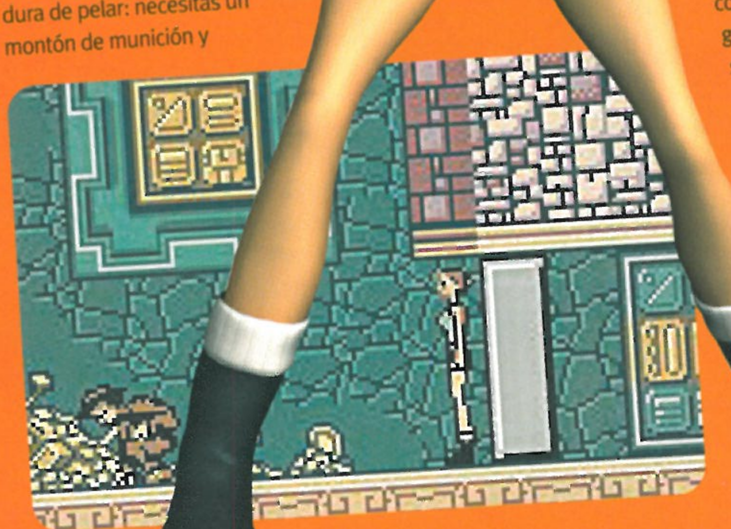
Regresa a la puerta azul, baja la escalera y salta hacia la derecha. Salta de nuevo sobre un foso y llegarás a una puerta cerrada. Escala las cornisas para llegar a la escalera, súbela y dispara al interruptor del techo. Baja y cruza la puerta, acciona el interruptor, cruza otra puerta y acciona otro interruptor. Escala hasta la segunda cornisa y agárrate de los raíles del



techo. Hacia la izquierda, déjate caer y hallarás otra pieza del panel tras la puerta azul.

Templo Volcánico, segunda parte

Encuentra la habitación con una gran cabeza de serpiente sobre la puerta. Tras ella se encuentra el jefe de nivel, una inmensa serpiente realmente dura de pelar: necesitas un montón de munición y

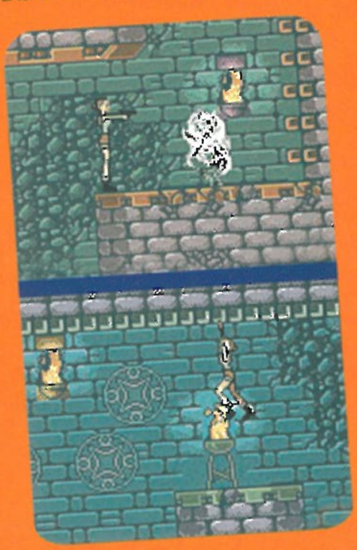


botiquines para hacerle frente. Cuando ganes, Lara destruirá la Piedra de la Pesadilla.

Templo Volcánico, tercera parte

Salta sobre el foso de lava y agárrate a los raíles del techo. Déjate caer sobre la cornisa, pero sal deprisa porque se tambalea. Sube la escalera y baja por el otro lado, luego salta a la cornisa de la derecha. Salta el foso y sigue a la izquierda para llegar a la escalera. Súbela, escala las cornisas, salta el hueco y aterriza en la plataforma flotante. Salta algunas cornisas hasta llegar más abajo. Encuentra el interruptor y deslízate por la rampa. Sube la escalera, atraviesa más cornisas flotantes y haz luego un gran salto. Cruza la puerta y la sección bajita, sube la escalera, anda hacia la izquierda y déjate caer hasta la puerta azul.

Acciona el interruptor, vuelve al punto de grabación y escala la cornisa que hay encima. Anda hacia la izquierda, sube la escalera y salta a la cornisa de la derecha. Cuélgate de los raíles, cruza a la izquierda y déjate caer sobre la rampa. Abajo del todo, salta a la escalera y baja para encontrar una llave. Entonces vuelve arriba y salta hacia la otra escaleras, y sube más hasta llegar a otra rampa. Deslízate a la derecha hacia la cornisa que escupe lava. Agárrate a los raíles del techo y sigue hacia la derecha. Abre la puerta, salta algunas plataformas y sube algunas cornisas. Una vez arriba, deslízate de nuevo y salta a la cornisa de la izquierda. Baja otra rampa y salta para llegar a la cornisa con el interruptor. Déjate caer a la plataforma de debajo, sigue a la derecha y salta las plataformas para llegar de nuevo a la rampa. Deslízate otra vez y salta a la cornisa de la izquierda. Cruza la



puerta, sube las cornisas y salta los huecos, siempre a la izquierda hasta llegar a una escalera. Sube, salta el foso y déjate caer por un par de rampas. Salta a la cornisa y sigue yendo hacia la derecha. Salta otro foso hacia una plataforma flotante, sube la escalera y salta a la izquierda. Escala algunas cornisas y pega un gran salto parallegar a otra plataforma. Déjate caer a la izquierda y haz un último salto largo hacia la escalera. Sube hasta arriba del todo y lo habrás conseguido. ¿No es increíble?

Pokémon Oro y Plata

¡Ya están aquí!

SI CIENTO CINCUENTA Y UNO NO ERAN SUFICIENTES PARA TI, AQUÍ LLEGAN CIEN POKÉMON NUEVOS PARA TU COLECCIÓN...

Editor: **NINTENDO**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **ROL**

En la oscuridad de la noche, un majestuoso dragón vuela hacia la luna llena. Y sobre él aparecen esas palabras que tanto habéis esperado: "Pokémon Oro" y "Pokémon Plata". Romped la hucha y preparad los ahorrillos, porque el 6 de abril llegan a las tiendas...

Ya hace bastante tiempo desde que nos metimos en la piel de Ash por primera vez, retando a todos los entrenadores que se cruzaban en nuestro camino desde la Ciudad Lavanda hasta las Islas Canela. Pero hay cosas que nunca cambian. Siempre habrá un Campeonato Pokémon que ganar, siempre habrá un Team Rocket al que machacar. De hecho, parece que casi nada ha cambiado en el mundo de nuestros queridos monstruitos de bolsillo.



Los gráficos han sufrido una ligera mejora en esta entrega



Un montón de gente seguirá dándote la brasa

esto me suena, ¿a ti no?

Los jugadores más expertos, o sea, aquellos que hayan superado los retos de las versiones Roja, Azul, Verde y Amarilla y hayan conseguido completar su Pokédex, van a encontrar pocas novedades en estos nuevos cartuchos. Los que esperasen cambios importantes en el juego, luchas espectaculares o un sistema de batalla muy sofisticado, tendrán que esperar a otra ocasión.

Pero los verdaderos fanáticos de Pokémon quemarían su baraja completa antes que admitir que la falta de novedades en el juego sea algo que pueda decepcionarles.



El mapeado es inmenso y está repleto de cuevas

en un pueblo hay un chaval...

Empezamos de nuevo en tu pueblo, donde te entregan un Pokémon y un mapa, y donde te enfrentas también por primera vez a tu rival. Luego te diriges hacia el siguiente pueblo, donde encuentras los típicos Centros Pokémon, la típica tienda y los típicos ciudadanos que te ofrecen consejo y servicios.

Las Máquinas Ocultas (Cortar, Volar, Surfear, etc) están todas en su sitio y funcionan del mismo modo. También encontrarás un montón de los 151 primeros Pokémon por ahí, intentando



Algunas de las ciudades son increíblemente grandes



Siguen habiendo millones de rincones por explorar

atacarte siempre que puedan. Una de las características más engorrosas de los nuevos juegos son la gran cantidad de cuevas que aparecen por todos lados. Si anteriormente sólo había un par de cavernas interesantes, esta vez no pararás de entrar y salir de ellas, algo que se vuelve muy pesado y que puede llegar a irritar a algunos jugadores.

Mejorando lo de siempre

Pero salvando estas pequeñas críticas, el resto de lo que los cartuchos ofrecen hará las delicias de los fanáticos de los Pokémon y de los juegos de rol. La novedosa

La mecánica de las luchas es exactamente la misma



Te vas a cansar de buscar tantos Pokémon nuevos

opción del teléfono te permitirá mantenerte en contacto constante con tu madre y el profesor, además de con un selecto grupo de entrenadores que sólo llaman para molestar... La Poké-radio es otra de las novedades más atractivas. Hay también una competición de atrapar insectos, un Templo del Bellsprout, un extraño Gyrados en el Lago de la Rabia, puzzles ocultos y muchas cosillas más. Se han añadido algunas Máquinas Ocultas como Remolino y Cascada, que son más fáciles de utilizar. El menú de los items que llevas contigo también se ha mejorado para que la dinámica del juego sea más sencilla y cómoda.



El parecido con las otras versiones es evidente en casi todo

a por ellos, que son nuevos

Sin lugar a dudas, todo esto son detalles comparados con la verdadera razón para esperar tanto las versiones Oro y Plata: ¡los 100 nuevos Pokémon que podemos capturar! Criaturas aparentemente inofensivas como el Meerep y el



El uso de los menús es ahora más cómodo y simple

Miltank se convertirán en grandes luchadores con un poco de entrenamiento. Además está el Togepi, un ser monísimo que nace de un huevo. Si logras juntar a dos ejemplares de la misma especie pero de sexo opuesto, podrás conseguir que se reproduzcan para aumentar tu colección. Pero lo mejor de lo mejor son las dos nuevas variedades de Pokémon que se han introducido: los Oscuros y los de Acero, tan duros de pelar que no le tienen miedo a nada, ni siquiera a la temible variedad Fantasma.

atrápalos a todos

Si lo que pretendes es capturar un Pokémon de cada, o sea, hacerte con las 251 especies existentes, te interesará saber que las tiendas tienen ahora un segundo piso en el que puedes luchar con tus colegas, cambiar Pokémon con ellos e incluso recuperar bichos de las versiones precedentes de la serie. Puede ser que, tras concluir la difícil tarea de completar la versión



El camino para lograr ser el mejor es duro y largo


Los personajes son bastante pequeñajos, pero mejorados


Con el teléfono podrás estar en contacto con el profesor

Amarilla, estemos todos un poco cansados de repetir batalla tras batalla en una dura lucha por elevar la puntuación de nuestras mascotas. Pero también puede se que nunca tengamos bastante, y que necesitemos realmente las versiones Oro y Plata.

Si jamás has tenido un cartucho de la serie Pokémon, puedes hacer cosas peores que empezar ahora. Si ya tienes alguno, y ya que parece que la versión Cristal todavía tardará lo suyo, prepárate para más de lo mismo con algunas sorpresas. Y si eres un fanático absoluto que ya tiene todos los colores del arco iris, no lo dudes: Oro y Plata son un reto inmenso, con un montón de cosas por hacer y muchas opciones para conectarte con tus colegas. ¿A qué esperas? ¡Atrápalos a todos!

La Pokédex crece: ¡genial!

En las páginas siguientes encontrarás los cien nuevos Pokémon que se incorporan a la familia. Necesitarás algunas partidas para desarrollar tus preferencias personales, pero nosotros ya podemos darte algunas pistas. En la versión Oro, no tardarás en encontrarte con el pequeño Meerep. Su pinta de oveja le hace parecer inofensivo, pero tiene buenos movimientos eléctricos, y cuando logres que evolucione en Ampharos lograrás un gran luchador para tu equipo. Los tres Pokémon que puedes escoger al principio son formidables. Cyndaquil evoluciona en una bestia de fuego imparable, mientras que Totodile es para los que prefieran la fuerza bruta: un nuevo universo de sopresas se abre ante ti.

LA NOTA

95%

GRÁFICOS
Bastante mejorados
✖✖✖✖✖

SONIDO
También abundan las mejoras
✖✖✖✖

JUGABILIDAD
Si no fuera por los Pokémon...
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Los juegos son inmensos
✖✖✖✖✖

POKÉDEX AMPLIADO
VERSIONES ORO Y PLATA



CHIKORITA
152


BAYLEEF
153


MEGANIUM
154


GYNDAQUIL
155


QUILAYA
156


THYPLOSION
157


TOTODILE
158


CROCINAW
159


FERALIGATR
160


SENTRET
161


FURRET
162


HOOTHOOT
163


NOCTOWL
164


LEBYBA
165


LEDIAN
166


SOINARAK
167


ARIADOS
168


CROBAT
169


CHINCHOU
170


LANTURN
171


PICHU
172


CLEFFA
173


IGGLYBUFF
174


TOGEPI
175


TOGETIC
176

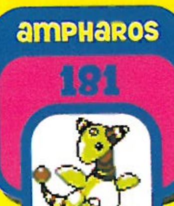

NATU
177


XATU
178


MEREEP
179


FLAAFFY
180


AMPHAROS 181



BELLOSSOM 182

MARILL 183



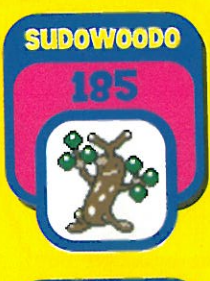
AZUMARILL 184







SUDOWOODO 185



POLITOED 186



HOPPIP 187



SKIPLOOM 188



JUMPLUFF 189

AIPOM 190



SUNKERN 191



SUNFLORA 192



YANMA 193



WOOPER 194



QUAGSIRE 195



ESPEON 196



UMBREON 197



MURKROW 198



SLOWKING 199



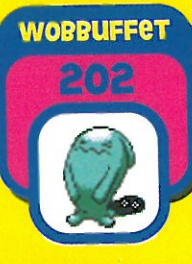
MISOREAVUS 200



UNOWN 201



WOBBUFFET 202



GIRAFARIG 203



PINECO 204



FORRETRESS 205



DUNSPARCE 206



GLIGAR 207



STEELIX 208



SNUBBULL 209



GRANBULL 210



QUILFISH 211



SCIZOR 212



SHUCKLE 213



HERACROSS 214



SNEASEL 215



TEDDIURSA 216



URSARING 217



SLUGMA 218





			MAGCARGO 219	SWINUB 220	PILOSWINE 221
	CORSOLA 222	REMORAID 223	OCTILLERY 224	DELIBIRD 225	MANTINE 226
SKARMORY 227	HOUNDOUR 228	HOUNDOOM 229	KINGORA 230	PHANPY 231	DONPHAN 232
PORYGON 2 233	STANTLER 234	SMEARGLE 235	TYROGUE 236	HITMONTOP 237	SMOOCHUM 238
ELEKID 239	MAGBY 240	MILTANK 241	BLISSEY 242	RAIKOU 243	ENTEI 244
SUICUNE 245	LARVITAR 246	PUPITAR 247			
TYRANITAR 248	LUGIA 249	HOOH 250	CELEBI 251		















Action Man: Search for Base X

¡Esto es un infierno!

EL RAMBO DE LAS JUGUETERÍAS TIENE NUEVO CARTUCHO PARA TIPOS DUROS

Editor: **THQ**
Precio: **6.490 ptas.**
Tipo de juego: **PLATAFORMAS**

Si estabas esperando un poco de acción para tu Game Boy, tenemos buenas noticias: ha llegado Action Man. Sí, ese pedazo de héroe con músculos de juguete, preparado para superar las situaciones más difíciles.

Porque lo más destacado de este cartucho es su elevada dificultad. Este es un juego que no se puede tomar a la ligera: no hay bonus de invulnerabilidad, ni power-ups, ni nada que se le parezca. Sólo un hombre. Con una misión. Y sin coche...

Cada tipo de robot tiene su punto débil: dispara desde lejos





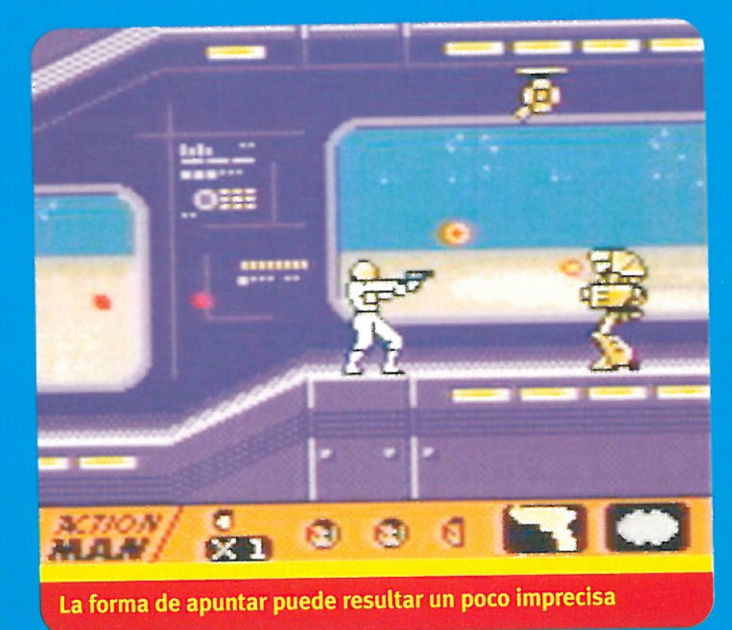
La acción es continua y requiere nervios de acero

Entrenado para vencer o morir

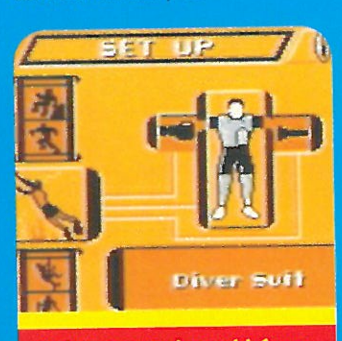
Para derrotar al malvado Doctor X deberemos conquistar cuatro bases, y cada uno de los objetivos consta de tres misiones distintas. Sobrevivir en esta aventura es una tarea complicadísima desde el principio. Empezamos armados sólo con una pistola y una ballesta, aunque poco a poco podremos recoger nuevas armas y equipamientos para nuestro personaje, incluyendo un traje de buceo y todo lo necesario para escalar y esquiar.

Para tipos duros

Si lo tuyo es la acción pura y dura, con la violencia explícita reinando en todo momento, este cartucho te ofrece un reto más que considerable, con buenos movimientos y variedad de misiones. Pero ten en cuenta que no es fácil, y eso lo puede convertir en una pesadilla.



La forma de apuntar puede resultar un poco imprecisa



Debemos equipar al héroe para cada misión

LA NOTA



GRÁFICOS
Buenos movimientos
✖✖✖✖

SONIDO
Mejor sólo con efectos
✖✖✖✖

JUGABILIDAD
Un reto para adultos
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Un reto considerable
✖✖✖

ROAD CHAMPS BSX STUNT BIKING

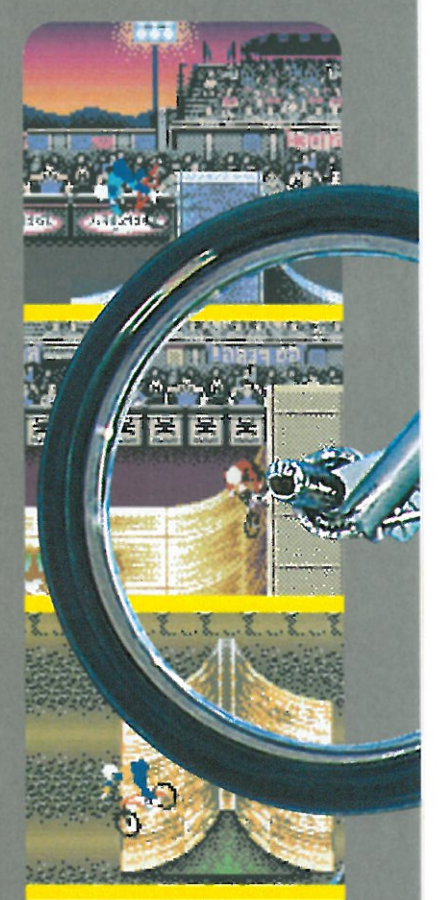
TRUCOS RADICALES

SI TE MOLAN LOS DEPORTES EXTREMOS, PRUEBA ESTE DIABÓLICO CARTUCHO DE TRUCOS EN BICICLETA: ¡ES LA BOMBA!

Editor: **ACTIVISION**
Precio: **6.490 ptas.**
Tipo de juego: **DEPORTIVO**


Superar el entrenamiento te puede llevar lo suyo


¿Adivinas por qué este truco de llama "Superman Seat Grab"?


Cada obstáculo te permite realizar un tipo de truco

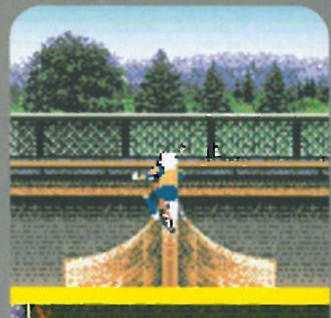
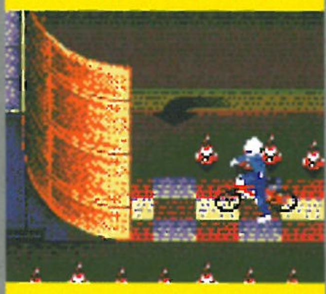
Las bicicletas no están hechas para volar. Eso parece evidente, pero es algo que no todo el mundo acepta. Hay algunos locos capaces de realizar las más increíbles acrobacias aéreas montados sobre dos ruedas y unos pedales. ¿Quieres probarlo sin arriesgar los dientes? Pues estás de suerte: aquí está "Road Champs BSX Stunt Biking".

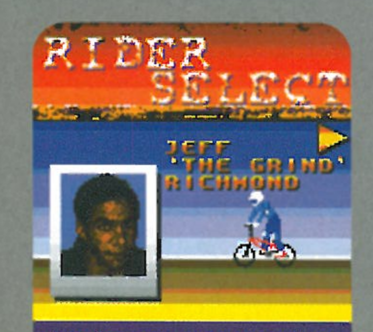
ABRÓCHATE EL CASCO, QUE EMPEZAMOS

Meterse en la faena es sencillo: al principio sólo tienes acceso a la modalidad de entrenamiento, y hasta que no completes sus 26 niveles no podrás jugar en los modos carrera y torneo.

En cada pantalla debes aprender un par o tres de movimientos nuevos y demostrar que los dominas en un tiempo límite. Esto puede parecer un rollo, pero es absolutamente necesario: hay más de 50 trucos distintos en el juego, y debes ser un maestro realizándolos y combinándolos si quieres tener alguna opción de triunfo en el torneo "serio".

La ejecución de los trucos es remarcablemente sencilla. Sólo has de acelerar hasta lograr la velocidad adecuada y presionar una combinación de botones antes de llegar a cierto objeto (ya sea una barandilla, un salto, una pipe, etc). A veces has de ir muy rápido, pero para los trucos más sutiles has de ir con más cuidado. Si lo haces correctamente, verás como tu piloto realiza todo tipo de escalofriantes piruetas y maniobras mortales. Cuando superes el entreno te esperan 27



Los gráficos son brillantes y los movimientos muy suaves



Puedes escoger entre varios pilotos, a cual más loco



Los 27 escenarios distintos tienen un diseño genial

Pero recuerda que éste es un cartucho para realizar trucos radicales en bici, y eso es lo que ofrece. Si algún fallo tiene es que tiene poca variedad de estilos, ya que la mecánica en los tres modos es siempre la misma. Si lo tuyo son los deportes extremos, necesitas este cartucho ya mismo. Pero si no se te dan bien los trucos, puede que jamás superes la fase de entrenamiento. Y eso puede ser muy frustrante...

pistas diferentes en un total de 64 niveles, con un simple sistema de contraseñas para que no pierdas tus progresos.

un cartucho con mucha adrenalina

Al igual que su sólida jugabilidad, los gráficos y los sonidos de este juego no decepcionan. Su gran virtud es un ciclista perfectamente animado, con un montón de movimientos que realizar y unos escenarios que parecen sacados de unos dibujos animados. La mezcla de dos y tres dimensiones en el personaje y las pistas es otro de los aciertos, ya que le da un toque de realismo muy logrado.

En más de una ocasión, un error te costará una caída dolorosa

LA NOTA

85%

GRÁFICOS
Realistas a tope
✖✖✖✖✖

SONIDO
No destaca especialmente
✖✖✖

JUGABILIDAD
Difícil pero divertido
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Tienes mucho por hacer
✖✖✖✖

Doug's Big Game

Doug al Rescate

ES MUY DURO SER UN ADOLESCENTE ENAMORADO, SOBRE TODO CUANDO TU AMADA DESAPARECE

Editor: **UBI SOFT**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **ROL**

Pobre Doug. No se puede negar que este chico tiene mala suerte: por fin había logrado una cita con su amada Patti, pero ella le ha vuelto a dejar plantado. Ahí está Doug, triste y desconcertado, sin saber qué es lo que ha hecho mal esta vez.

Hay que saber qué está pasando...

Pero nuestro héroe adolescente no es de los que se rinden fácilmente. Ha decidido que no parará hasta descubrir qué ha pasado con Patti, y nosotros tenemos la posibilidad de echarle una mano en sus investigaciones.

Manejaremos al chaval por todos los rincones que forman su mundo, como la escuela, el parque o la tienda de cómics. En todo momento nos acompaña Porkchop, la fiel mascota de Doug. Poco a poco nos iremos encontrando con todos los personajes de su vida cotidiana en Bluffington, tanto los que caen bien como los que no. Algunos nos darán pistas para poder seguir investigando, pero otros se merecerían una bofetada...

Hay que reconocer que este es uno de los mejores cartuchos de rol que han aparecido para Game Boy. El argumento está muy bien estructurado para enganchar al jugador, y todo el rato tenemos la sensación de estar acercándonos a la solución del misterio.

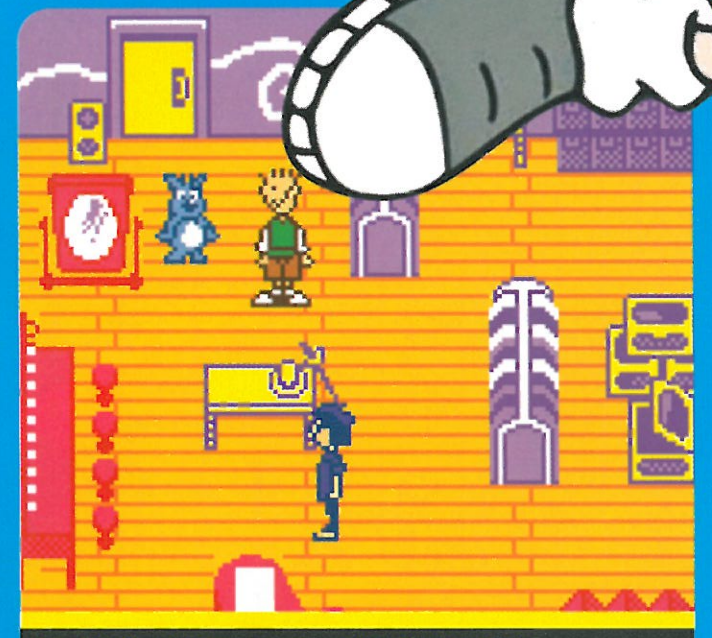
No se puede detener al amor

Pero no todo será fácil en esta aventura. Los malos intentarán complicarnos la vida, y entonces será necesario que aparezca

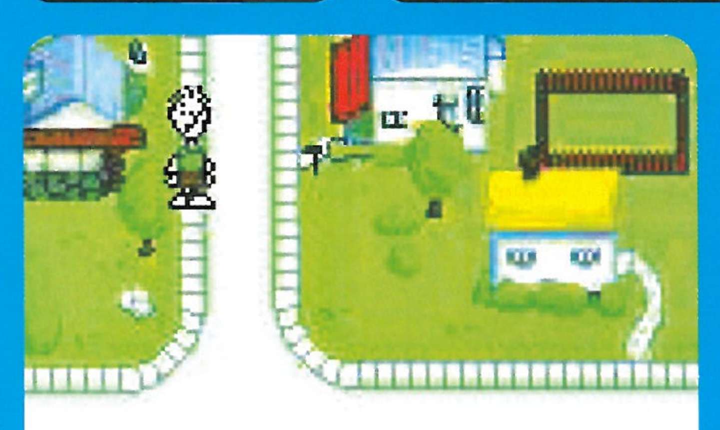




Quailman está siempre listo para entrar en acción



La solución al enigma se va revelando lentamente





El mundo cotidiano de Doug está muy bien reproducido



Debes hablar con un montón de gente



Los otros personajes te dan pistas para poder avanzar

¡Pobre Doug! ¿Dónde se habrá metido Patti?

Los gráficos están muy currados y el mapeado es grande

Quailman, el super-héroe que constituye la doble personalidad de Doug en los momentos delicados. Deberemos recoger power-ups para poner a tope los poderes de Quailman y derrotar a cualquier enemigo, lo que no es una tarea nada fácil.

La mejor arma de Quailman cuando se enfrenta a los jefes más grandes es su velocidad: muévete sin parar y sin dejar de disparar siempre que puedas hacia el centro del enemigo para acabar con él sin sufrir demasiado. Estos cambios en el desarrollo de la historia le dan una vidilla especial al juego y lo convierten en una experiencia muy adictiva.

"Doug's Big Game" te mantendrá enganchado con su historia y sus excelentes cualidades técnicas hasta que logres encontrar a Patti. Lo dicho, un grandísimo juego de rol.

LA NOTA

90%

GRÁFICOS
Doug está genial
✖✖✖✖

SONIDO
Bastante bueno
✖✖✖✖

JUGABILIDAD
Variedad de alto nivel
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Te mantendrá enganchado
✖✖✖✖

HELLO KITTY'S CUBE FRENZY

LINDOS LADRILLOS

UN CARTUCHO BIEN PENSADO, PERO CON UNA JUGABILIDAD MEJORABLE

Editor: **UBI SOFT**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo: **PUZZLE**

Kitty la gatita ha decidido colarse en nuestras Game Boy con un juego de puzzles al más puro estilo "Tetris". Y aunque la idea inicial no está nada mal, el resultado final no acaba de cuajar.

AYUDA A LA GATITA

Debemos echarle una mano a Kitty, que ha de amontonar bloques para poder alcanzar diversos objetos, mientras otros personajes la ayudan o la molestan.



Los gráficos son sencillos, pero brillantes y llenos de color

Los ladrillos desaparecen al juntar tres iguales, pero si te despistas un momento te verás desbordado por el caos. El juego combina varios elementos que podrían hacerlo adictivo y divertido, pero al cartucho le falta jugabilidad: hacer maniobras con los bloques es muy complicado, y además debemos estar pendientes al mismo tiempo de mover a Kitty por la pantalla sin parar de hacer planes con anticipación. Este puzzle requiere mucha paciencia y una gran habilidad espacial para no volverse absolutamente loco con sus impredecibles ladrillos.





Con la misma mecánica, los retos van variando



La aventura de Kitty tiene un cierto argumento

LA NOTA



65%

GRÁFICOS
Monísimos y llenos de color
✖✖✖✖

SONIDO
Cancioncillas saltarinas
✖✖✖

JUGABILIDAD
No acaba de funcionar
✖✖

DURABILIDAD
Tiene su miga
✖✖✖



MR. DRILLER
EL SEÑOR TALADRO

UN JUEGO DE PUZZLE SIMPLE Y EFICAZ QUE ENGANCHA DESDE EL PRINCIPIO

Editor: **VIRGIN**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **PUZZLE**

Otra invasión de bloques, pero esta vez el héroe encargado de salvar al mundo es Mr. Driller. Viene de Japón, donde se le considera ya un clásico. Y su aventura está cargada de suspense, velocidad y diversión de la buena.

A excavar, que son dos días

No busques aquí argumentos ni complejidades, sino acción simple y adictiva. Ayuda al valiente Mr. Driller a excavar a más y más profundidad, taladrando los bloques de colores y intentando llegar al próximo nivel sin quedarte sin oxígeno.

A medida que vayas bajando deberás planificar con cuidado la ruta para evitar quedar atrapado. También hay que prestar atención a los bloques que han quedado frágilmente agarrados, ya que pueden aplastarte. Por el camino encontrarás tanques de oxígeno para seguir aguantando y unas extrañas criaturas verdes que deberás exterminar, además de otros detalles que le dan vidilla al juego.

Si a esto le sumas la gran variedad de modos de juego (retos de 2.500 y 5.000 pies de profundidad, modos Extremos y Time-attack), tienes delante a un verdadero clásico que logrará engancharte y que hará flipar a los maníacos de los puzzles.



Bajar más y más es la misión, la falta de aire es el problema



Gráficos sencillos pero atractivos y muy efectivos



El cartucho ofrece además varios modos de juego


Acción sin descanso para Mr. Driller



LA NOTA



GRÁFICOS
Locos y divertidos
✖✖✖✖✖

SONIDO
Suena como un clásico
✖✖✖✖✖

JUGABILIDAD
Un pedazo de reto
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Para ratos muertos
✖✖✖

102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE

HÉROES PERRUNOS

PELÍCULA NUEVA, JUEGO NUEVO: AQUÍ LLEGAN LOS PERRITOS MÁS DE MODA

Editor: **ACTIVISION**
Precio: **6.490 ptas.**
Tipo de juego: **PLATAFORMAS**

Si una película se convierte en un bombazo, normalmente suele aparecer una segunda parte. Eso es lo que ha pasado con Disney y sus dálmatas, que ahora ya son 102. El videojuego de esa segunda parte tampoco ha tardado en llegar.

no está mal

"102 dálmatas: cahorros al rescate" no es un mal cartucho y, aunque sea el típico juego de plataformas que aprovecha del tirón de una película de éxito, contiene algunas sopresas agradables en su interior.

Podemos escoger entre Domino y Oddball, dos encantadores perritos que deben rescatar a sus compadres de la malvada Cruella de Vil, que como siempre quiere hacerse un bonito abrigo de dálmata. Para encontrarles tendremos que recorrer la fábrica de juguetes de la odiosa señora, protegida por unos maníacos y peligrosos perros mecánicos.



Los gráficos están bastante currados y tienen el toque Disney



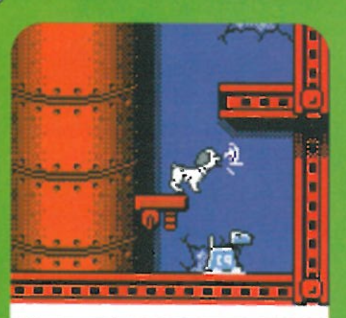
Los distintos niveles del juego son algo repetitivos

algunas sorpresas

Aunque todos los niveles son muy parecidos entre sí, el juego tiene suficientes sorpresas como para mantenernos entretenidos un buen rato. Cuando lo de liberar cachorros ya empieza a ser aburrido, el juego da un giro protagonizado por personajes de la película, y tras derrotar a Cruella podemos disfrutar también de un par de entretenidos mini-juegos . Con unos gráficos suaves y un sonido correcto, este cartucho es recomendable para amantes de las plataformas poco expertos.



Puedes escoger entre estas dos monadas



Los perros mecánicos no dudarán en hacerte papilla

LA NOTA



GRÁFICOS
Detalles marca Disney
✖✖✖✖✖

SONIDO
Ladridos con estilo
✖✖✖✖

JUGABILIDAD
Niveles demasiado parecidos
✖✖✖

DURABILIDAD
Un reto fácil con algunos bonus
✖✖✖

WALT DISNEY'S MAGICAL RACING TOUR

CARRERAS DISNEY

NO ESTÁ MAL, PERO TAMPOCO ES LA BOMBA

Editor: **ACTIVISION**
Precio: **6.490 ptas.**
Tipo de juego: **CARRERAS**



El cabezón de los personajes es más grande que su kart

La historia es rara como pocas: las ardillas Chip y Chop han estropeado la máquina de fuegos artificiales de Disneylandia. Ahora es urgente recuperar todas las piezas, y para ello deberemos correr carreras en diversas pistas alrededor del parque de atracciones, desde la montaña espacial a los estudios de cine, montados en buggies, lanchas o trineos.

Pequeños pero matones

Estas carreras tienen todos los ingredientes del estilo "Mario Kart", y la variedad de los power-ups es verdaderamente sorprendente:podemos disparar granos de maíz a los rivales, convertirles en ranas, lograr aceleraciones brutales o incluso volvernos invisibles para completar la carrera.

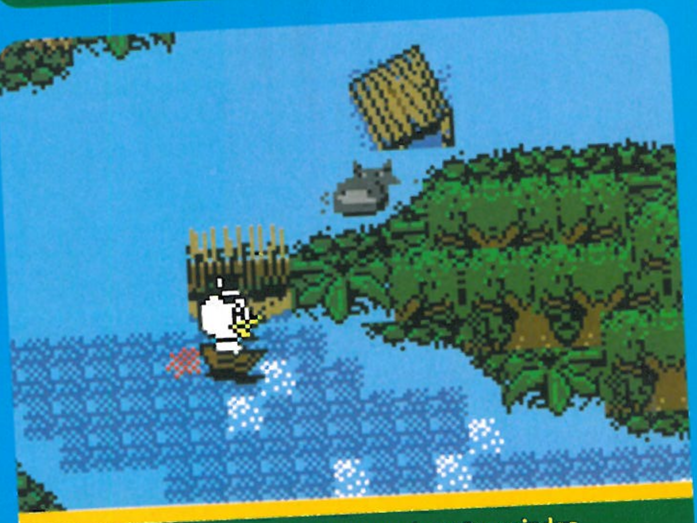
En realidad tampoco es necesaria mucha ayuda para ganar, porque el reto no es muy complicado. Una vez superadas las carreras, tenemos un montón de opciones extra, como pruebas de recogida de monedas y trofeos. Pero bastarán un par de días de dedicación para conseguir abrirlo todo. Los gráficos dejan bastante que desear y la mayoría de los personajes son desconocidos, pero es de Disney y no deja de ser una opción para los que busquen un juego de carreras.



Los gráficos son feos y dejan bastante que desear



Algunos personajes son auténticos desconocidos



Los entornos de las pruebas son realmente variados



LA NOTA

75%

GRÁFICOS
Diseñados por el hijo de alguien
★★

SONIDO
Geniales cancioncillas
★★★★★

JUGABILIDAD
Se vuelve algo pesado
★★★

DURABILIDAD
Muchas pruebvas por correr
★★★★

RUGRATS IN PARIS: THE MOVIE

¡PACIENCIA, COLEGA!

NUESTROS AMIGUETES VISITAN UN PARQUE TEMÁTICO REPLETO DE MINIJUEGOS

Editor: **THQ**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo: **PUZZLE/PLATAFORMA**

Parece que los Rugrats le han cogido el gusto a esto de pasearse por nuestra Game Boy. Aquí tenemos su último cartucho, basado en la película que se estrenará dentro de poco en los cines.



La dificultad de los retos varía, pero es siempre bastante alta

MINIJUEGOS EN EL PARQUE

Esta nueva aventura de la adorable pandilla de mocosos se desarrolla en un parque temático de París, el EuroReptarLand, donde deberán encontrar diversas piezas necesarias para reparar una máquina averiada.

El juego presenta 15 niveles, y consiste en un montón de pequeños juegos distintos que deberemos superar para avanzar en la historia. Los minijuegos incluyen carreras, atracciones de feria y toques más plataformeros. El problema es que algunas de estas secciones resultan tan difíciles que, en lugar de poner a prueba tu habilidad, acabarán con tu paciencia.



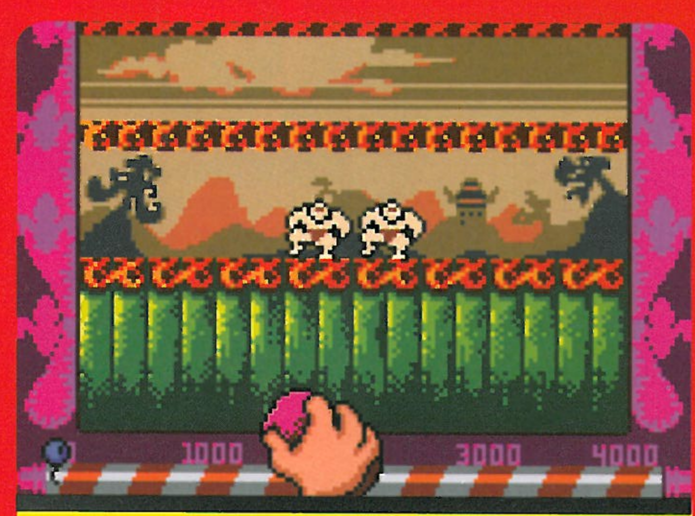
Gráficamente, el juego es más que correcto

LÁSTIMA, CHIQUILLOS, OTRA VEZ SERÁ

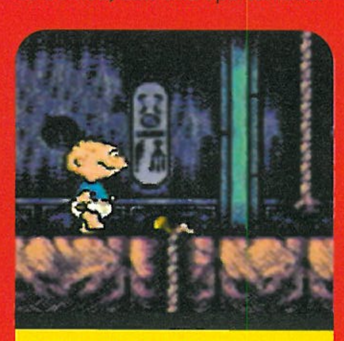
Los personajes son una monada, los gráficos están la mar de currados y los retos son variados y atractivos: el juego sería una pasada si los controles fueran algo más precisos, la dificultad estuviera más compensada y el ritmo se mantuviera más alegre. Si tienes una paciencia a prueba de bomba, dále una oportunidad.



Podemos manejar a todos los personajes de la serie



Además de las plataformas, hay otros tipos de minijuegos



Los controles dejan bastante que desear

LA NOTA



GRÁFICOS
Con el espíritu de los dibujos
✖✖✖✖

SONIDO
Normalillo, no está mal
✖✖✖

JUGABILIDAD
Demasiado frustrante
✖✖

DURABILIDAD
El parque es grande...
✖✖✖

TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL

La maldición inca

ACOMPAÑA A TINTÍN EN ESTA AVENTURA CON VARIOS ESTILOS DE JUEGO

Editor: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **PLATAFORMAS**

Siete arqueólogos han caído enfermos de forma misteriosa tras encontrar la tumba de un rey Inca en Perú. Por si fuera poco, el profesor Tornasol ha desaparecido sin dejar rastro. Es hora de que Tintín se ponga en marcha para averiguar qué está pasando.

UN TIPO VALIENTE Y CON RECURSOS

Así arranca "Tintín en el Templo del Sol", un cómic que fue llevado a la Game Boy en blanco y negro y que ahora aparece de nuevo, pero muy mejorado y brillantemente coloreado.

Entre las novedades destacan el sistema de contraseñas y la inclusión de diferentes estilos de juego en un solo cartucho. Empezamos en un museo repleto de peligros, seguimos conduciendo por una rápida carretera, y nos esperan más y más sorpresas en los siguientes niveles. Estamos ante un cartucho de excelente calidad técnica: tanto sus gráficos como su apartado sonoro podrían servir de ejemplo para cualquier diseñador de juegos.

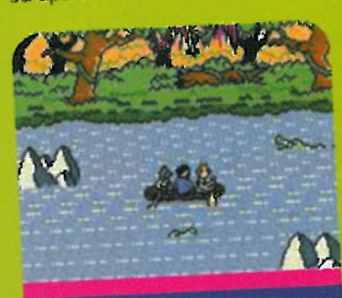
La aventura supone un verdadero reto, incluso en el modo fácil, ya que cada muerte nos lleva de nuevo al principio. Pero el juego resulta demasiado corto y no tiene opciones extra una vez terminado, de modo que sólo satisfará a los más fanáticos del chico del flequillo.



La dificultad de los retos es alta desde el primer momento



Cuidado con los peligrosos aludes en alta montaña



Navegando en canoa por un río infestado de cocodrilos



Los templos incas están llenos de trampas para incautos

LA NOTA



GRÁFICOS
Excelentes dibujos animados
✖✖✖✖✖

SONIDO
Cancioncillas curradas
✖✖✖✖✖

JUGABILIDAD
Mal control para una idea original
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Demasiado pequeño
✖✖✖

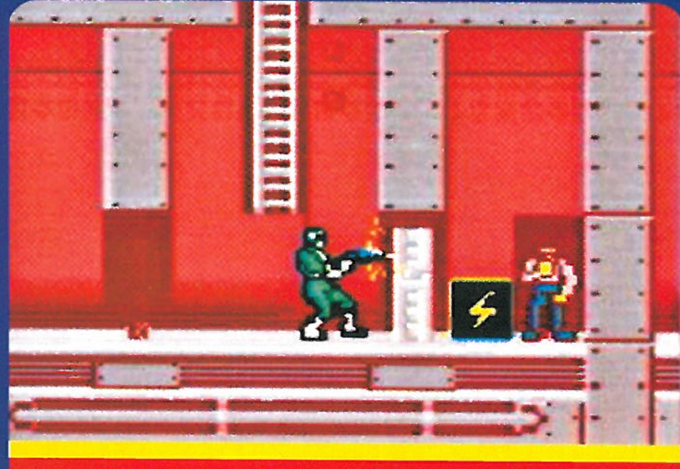
POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

EL MUNDO EN PELIGRO

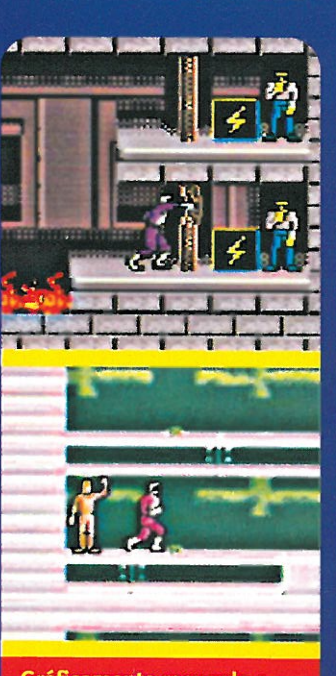
SEIS HÉROES Y UN MONTÓN DE PLATAFORMAS: ¡POWER RANGERS AL RESCATE!

Editor: **THQ**
Precio: **5.995 ptas.**
Tipo: **PLATAFORMAS**

Últimamente andan sueltos varios monstruos gigantescos cerca de la ciudad de Mariner Bay, creando el caos allí donde van. Se encuentran bajo las órdenes del malvado Diabólico, que pretende dominar el mundo entero con sus bichos. Sólo hay un equipo de rescate capaz de enfrentarse a sus planes: los Power Rangers.



Disponemos de todo tipo de equipamiento avanzado



Gráficamente recuerda a los primeros ordenadores

HÉROES INCANSABLES

Aunque hace bastante tiempo que se estrenaron en nuestras pantallas televisivas, seguro que recordáis a este equipo de élite dedicado a salvar a la humanidad de peligrosos engendros. Para ello contaban con toda clase de vehículos y equipamiento de alta tecnología. En este cartucho podremos tomar el control de cualquiera de los seis miembros del comando para enfrentarnos a los 20 niveles que presenta y sus misiones con tiempo limitado.



PODRÍA SER PEOR

El resultado es un juego de plataformas discreto, aunque requiere usar más el coco que otros cartuchos del género y presenta ligeras variaciones de estilo en su desarrollo. Pero no destaca especialmente en ningún capítulo, así que sólo es recomendable para los fanáticos de los Power Rangers.



El juego tiene también las típicas batallas con jefes

LA NOTA



GRÁFICOS
Como los viejos ordenadores
✖✖✖

SONIDO
No engancha lo suficiente
✖✖

JUGABILIDAD
No está mal, pero no apasiona
✖✖✖

DURABILIDAD
Acaba aburriendo
✖✖✖

MERLIN

UN MAGO POCO ÁGIL

MÁS PLATAFOMAS, PERO EL PROTAGONISTA ES AHORA UN PATOSO MERLÍN

Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **PLATAFORMAS**


Los jefes de final de nivel hacen su aparición inevitable

El atractivo de la figura de Merlín, el mítico mago que aparece en las aventuras del Rey Arturo y sus Caballeros de la Tabla Redonda, nos hacía esperar grandes cosas de este juego. Esperábamos magia, puzzles y acción en un oscuro mundo medieval... Pero lo que llega es más de lo de siempre: otro de plataformas, y no especialmente logrado.

LOS JUEGOS SON PARA JUGAR, ¿NO?

Desafortunadamente, este "Merlin" de Electronic Arts es otra novedad que no trae nada nuevo, y que cae en algunos errores demasiado elementales como para poder perdonarlos. A veces parece que los desarrolladores olviden que los juegos se hacen para ser jugados: si no, no se puede explicar que este cartucho presente un control tan horrible de los movimientos de su personaje.


Debes recoger hechizos para mejorar tus aptitudes

El protagonista de la aventura es un verdadero desastre en sus saltos, y eso convierte cualquier movimiento en un peligro mortal.

DEMASIADO VIEJO PARA EL ROKANROL

Debemos manejar al barbudo de Merlín desde los Reinos Humanos a los Reinos de los Elementos, disparando hechizos contra las hadas y los fantasmas que nos salen al paso, y enfrentándonos al final de cada uno de los niveles al típico jefe. Si mover al personaje es tan difícil, puedes imaginar que la aventura de atravesar las secciones se convierte en una pesadilla. Pero ni siquiera esto esconde otra verdad lamentable: este cartucho es extremadamente corto. En definitiva, que no merece compartir estantería con genialidades de la talla de "Tomb Raider" o "Metal Gear Solid"...


Los enanitos tienen una cara de pena que hasta dan lástima

LA NOTA



GRÁFICOS
Con un toque simpático
✖✖✖✖

SONIDO
Nada que objetar
✖✖✖✖

JUGABILIDAD
¡Éste mago no salta!
✖✖

DURABILIDAD
Corto y predictible
✖✖

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

COMBATES SIN REGLAS

UN JUEGO QUE SÓLO CONVENCERÁ A LOS MANÍACOS DE LA VIOLENCIA

Editor: **UBI SOFT**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo: **LUCHA**

En esta competición vale todo: estáis avisados. Lo que ofrece este "Ultimate Fighting Championship" es violencia pura y dura entre dos tipos que se pegan, y eso es un argumento un poco limitado...

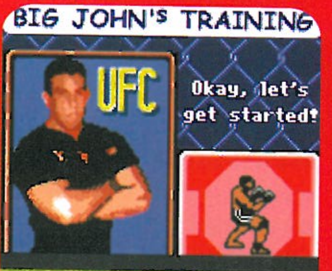
SALVAJISMO DESATADO

Pero si lo que buscas es un juego de lucha, éste te puede interesar. Dispones de un montón de luchadores entre los que elegir para disputar el campeonato, aunque lo más probable es que no te suene ningún nombre.

El torneo consta de un total de 24 enfrentamientos bastante parecidos entre sí, que te llevarán del título de campeón regional al del mundo. Además hay un modo de entrenamiento, otro "Survival" y un modo "VS" a pelea única, aunque no hay opciones de link cable para luchar con tus colegas.



El desarrollo de la lucha en el ring es demasiado sencillo



Este tipo duro es el encargado de entrenarte

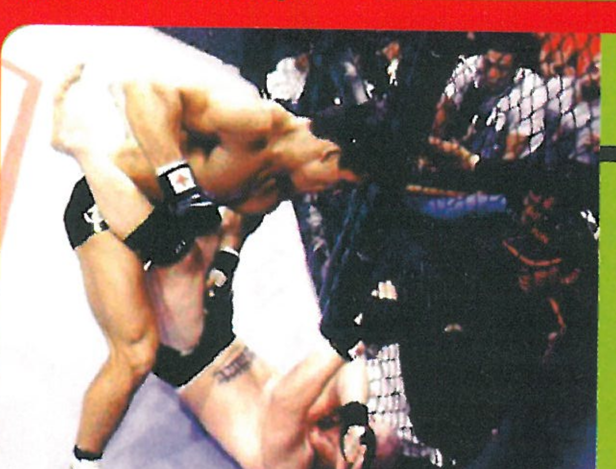


No sé para qué quieren árbitros: vale todo



El presentador de los combates está muy serio

Pero el principal problema es que es demasiado fácil ganar los combates: basta con sentar en el suelo al rival con una combinación de dos botones o machacar su barra de salud con repetidos puñetazos para declararse vencedor. Y eso es algo que sólo puede interesar a los más fanáticos de los juegos de lucha.



LOS MÁS BESTIAS DEL MUNDO

El Campeonato Definitivo de Lucha Libre (o sea, el "Ultimate Fighting Championship") es, sin ninguna duda, la competición más salvaje que existe en el mundo. Tiene su origen en Estados Unidos, donde dos oponentes se meten en una jaula, descalzos y con guantes de boxeo. A partir de entonces vale todo (o casi todo) para tumbar al luchador rival. En fin, muy bestia.

LA NOTA



55%

GRÁFICOS
Buenas animaciones
✖✖✖✖

SONIDO
Lo que se puede esperar
✖✖✖

JUGABILIDAD
Demasiado fácil
✖✖

DURABILIDAD
El campeonato dura mucho
✖✖✖

GODZILLA MONSTER WARS

DESTRUCCIÓN MASIVA

UNO DE LOS MONSTRUOS MÁS TEMIDOS SE PONE DEL LADO DE LOS BUENOS

Editor: **UBI SOFT**
Precio: **5.995 ptas.**
Tipo de juego: **SHOOT'-EM-UP**

Resulta que esta vez Godzilla está del lado de los humanos, aunque éstos no lo sepan y el ejército le siga atacando. Y resulta que es la única esperanza para derrotar a los malignos extraterrestres que están produciendo monstruos mutantes para destruir el mundo.

UN LAGARTO ENORME CON MALAS PULGAS

El desarrollo de este cartucho consiste en cruzar la pantalla de izquierda a derecha destruyéndolo todo a tu paso. Helicópteros, tanques, bomberos, tropas de infantería y todo lo que se te oponga deberá ser machacado. Para defenderse, Godzilla cuenta con coletazos, mordiscos, zarpazos y pisotones, aunque lo más efectivo es disparar bolas de fuego o llamaradas cuando la amenaza se encuentra lejos.

Hay diez niveles con su gigante mutante al final, y cada uno de ellos presenta sus propias habilidades de combate. Pero una vez que ya has aprendido a utilizar todos los movimientos y a equilibrar las barras de fuego, guardia y salud, la acción se limita a disparar contra todo lo que se mueve. Eso es divertido durante un rato, pero luego se vuelve repetitivo, ya que la mecánica es idéntica en todos los niveles. Pese a todo, el nivel de los gráficos y del sonido están por encima de la media: no es una mala opción para fanáticos de los disparos.



Disparar desde lejos es mejor que dejar que se acerquen



Un golpe de cola puede derribar a un helicóptero



Cada fase te lleva ante el correspondiente jefe final



La mecánica del juego es la misma en todos los niveles





Los movimientos de ataque del lagarto son variados

LA NOTA



GRÁFICOS
Calidad y nitidez
✖✖✖✖✖

SONIDO
Suena realmente bien
✖✖✖✖✖

JUGABILIDAD
Algo repetitivo
✖✖✖

DURABILIDAD
Corto y predecible
✖✖

FLIPPER Y LOKAPA

UN VERDADERO RETO

INCREÍBLE PERO CIERTO: UN JUEGO DE PLATAFORMAS QUE APORTA NOVEDADES

Editor: **UBI SOFT**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo: **PLATAFORMAS**

Lokapa es un chaval de once años y Flipper es su colega: un delfín alegre y muy listo. Las aventuras de esta pareja se hicieron famosas en una serie de televisión, y ahora las tenemos en nuestra pequeña consola.

SIEMPRE QUISE CONDUCIR UN DELFÍN

Al principio parece un juego de plataformas normalito, con algunas ideas que recuerdan a "El Libro de la Selva": manejamos a Lokapa por unos niveles inmensos, enfrentándonos con diversos enemigos en busca de un importantísimo cristal.

Pero una vez tenemos el cristal, el cartucho nos sorprende con una interesante novedad: ahora manejamos a Flipper, que debe colocar la piedra en el lugar preciso. Aunque la forma de moverse del delfín es un poco irritante (a menudo se queda encallado), este tipo de niveles son algo nunca visto en una Game Boy. Deberemos recoger oxígeno sin descanso, y la misión se convierte en algo casi imposible, sobre todo hacia el final. Un juego original y currado, pero muy difícil: si tienes paciencia y habilidad y no te asusta un reto de verdad, no te decepcionará.



Los gráficos son muy buenos, el sonido no tanto



Los primeros niveles son para Lokapa y son enormes

LA NOTA

80%

GRÁFICOS
Como dibujos animados
✖✖✖✖✖

SONIDO
Un poco incordiante
✖✖✖

JUGABILIDAD
Muy difícil, muy rápido
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Buenas opciones de Ubi Key
✖✖✖✖

SWIV

Fuego cruzado

UN CARTUCHO IMPRESCINDIBLE PARA CUALQUIER JUGADOR DE GATILLO FÁCIL

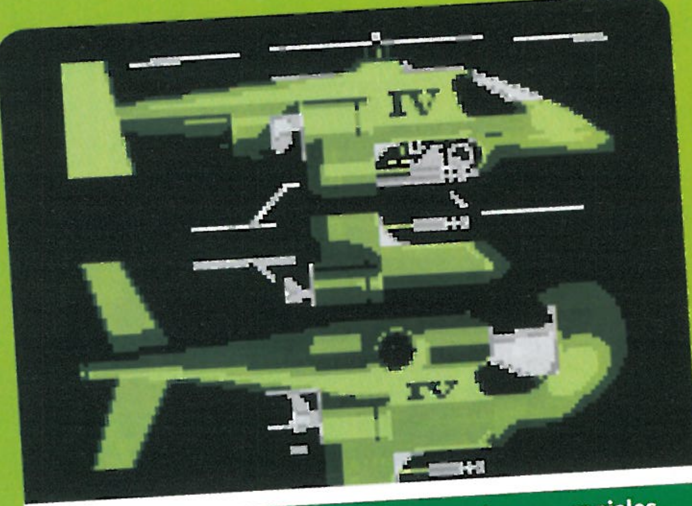
Editor: **PROEIN**
Precio: **5.990 ptas.**
Tipo de juego: **SHOOTER**

Una vez más, la Tierra está en peligro: alienígenas con malas intenciones están juntando un extraño ejército en alguna parte del planeta. Como siempre, tú eres la última esperanza para la supervivencia de la raza humana.

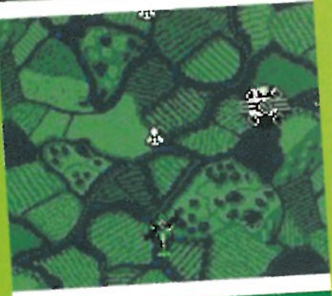
¡Más madera, es la guerra!

En jeep y helicóptero deberás hacer frente a las tropas enemigas, aniquilándolas por junglas y desiertos hasta localizar y destruir su base principal. Pero no va a ser fácil: tienes sólo tres vidas para superar los seis niveles del cartucho, repletos de todo tipo de vehículos armados hasta los dientes. Además no te librarás de los típicos jefes de fin de nivel, que son una verdadera pesadilla.

Por suerte, tú también podrás ampliar el arsenal de tu máquina de guerra con los muchos power-ups que irás encontrando. Desde lásers iónicos a cañones de plasma, pasando por mortíferos lanzallamas, pantallas deflectoras o incluso misiles inteligentes.



Puedes pilotar el jeep o el helicóptero, ambos son geniales



Los enemigos son muchos y de todos los tamaños


Los gráficos son geniales pero demasiado pequeños

Un gran clásico

Estamos ante un verdadero clásico de los videojuegos que no puede faltar en la colección de ningún amante de los "shooters", aunque en la pantalla los gráficos son muy pequeños, y a veces se hace difícil seguir la acción. Atrévete a salvar la Tierra y acepta el desafío: te lo pasarás bien.


Los jefes de final de nivel son muy duros de pelar


Podemos poner nuevas armas en el vehículo

LA NOTA

85%

GRÁFICOS
Molan aunque son pequeños
✖✖✖✖

SONIDO
Explosiones y melodías heroicas
✖✖✖

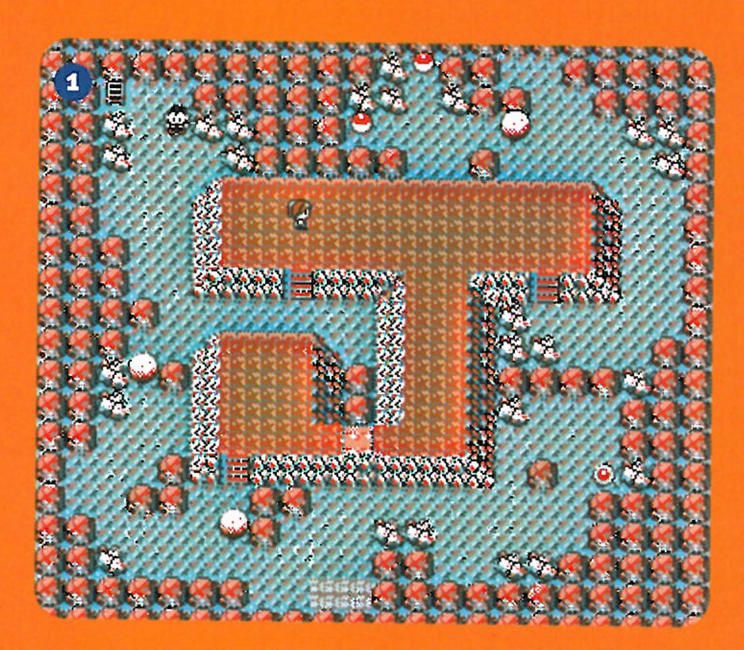
JUGABILIDAD
Simple pero duro
✖✖✖✖

DURABILIDAD
Te mantendrá muy ocupado
✖✖✖✖✖



¡EL CLUB POCKETBOY ESPERA TUS CARTAS!

¿TIENES PREGUNTAS O PROBLEMILLAS ACERCA DE LA GAME BOY Y SUS JUEGOS? ¿QUIERES CAMBIAR TUS CARTUCHOS?¿TE MOLA HACER NUEVOS AMIGOS? ¡MÁNDANOS TUS CARTAS, EL CLUB POCKETBOY ESTÁ PARA AYUDARTE! Y NO OLVIDES MANDARNOS TUS MEJORES DIBUJOS







PROBLEMAS EN LA CALLE VICTORIA

xHola.Os escribo para preguntar cómo se pasa la Calle Victoria en el Pokémon Azul. Estoy atascado desde hace tiempo y me gustaría que dijeseis como pasársela. Ah! Me gustaria escribirme con chavales de entre 10 y 13 años. Mi mail es: elr2@hotmail.com, y mi dirección c/Pere Farreras nº 11 B, 1r. Palamós (Girona)
David Martorell

La Calle Victoria es el laberinto más complicado de todos y cuesta bastante de atravesar. Y no sólo por lo liosa que es, sino porque está repleta de Pokémon del tipo roca y te esperan algunos entrenadores realmente duros. Consuélate pensando que cuando la pases estarás ya en la Meseta Añil, dispuesto para los combates finales. Recuerda que el Moltres se encuentra en la segunda planta, de modo que salva el juego antes de enfrentarte con él: sólo tienes una oportunidad para cazarle. Esperamos que estos mapas te ayuden a orientarte y puedas pasar sin problemas.

CLUB POCKETBOY
JOVENTUT, 19 - SANT BOI DE LLOBREGAT
BARCELONA 08830
E-MAIL: POCKETBOYMAG@HOTMAIL.COM


POKEMON
F.J. Cárdenas
Erik Pardo
DRAGON BALL GT
Guillermo Torres
Alba Azorín
Julio Ruiz
Juan Subur
15 - 15
ELMO
Pedro Pérez
Vicent Fuster
Pablo Puente



SI QUIERES RECIBIR POCKETBOY CADA MES EN TU CASA PARA NO PERDERTE NADA DE LO QUE PASE EN EL PLANETA GAME BOY, SUSCRÍBETE YA MISMO A POCKETBOY, TU NUEVA REVISTA FAVORITA

TE LLEVARÁS DOS NÚMEROS GRATIS. ¡TENDRÁS 12 REVISTAS POR EL PRECIO DE 10!

DURANTE UN AÑO RECIBIRÁS LA REVISTA CADA MES EN TU CASA, CON TODAS LAS PROMOCIONES Y REGALOS, POR SÓLO ¡3.950 PESETAS!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible. Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).



CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A POCKETBOY

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 3.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre ______________________

Apellidos ______________________

Dirección ______________________

Código postal ____________ Población ____________

Provincia ______________________

Teléfono ______________________

FORMA DE PAGO

☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.

☐ Contra reembolso

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos)

☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular ______________________

Caducidad ______________________

Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Dirección ______________________

Código postal ____________ Población ____________

Provincia ______________________

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nº Entidad — Nº Oficina — D.C. — Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular ______________________

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular

____________ a ____________ de ____________ de 2001

Enviar este cupón a:

Comercial Atheneum
Suscripción Pocket Boy
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Ya en tu kiosco
la guía más mona

